

Mundo Spectrum

LOS MEJORES LISTADOS PARA TU MICRO

EDITA SYGRANSA

AÑO II- N.º 5 MARZO

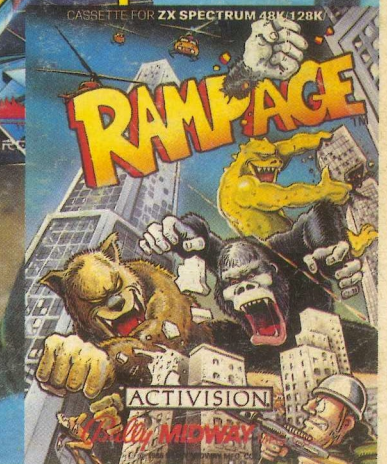
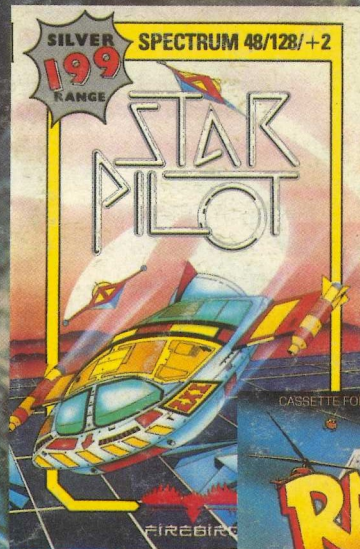
PVP 200 Pts.
IVA Incl.

LISTADOS

COMBAT SCHOOL

RAMPAGE

STAR PILOT



LA LOCURA

ERBE DE

A NTE la oferta que presenta ERBE para el mes de marzo, consistente en regalar cualquiera de los títulos de su catálogo en el momento de la compra de otro de sus juegos de 875 ptas. ha habido una contestación por parte de los minoristas, que se sienten perjudicados por la medida.

MUNDO SPECTRUM en esta ocasión ha querido hacerse eco de estas opiniones y para ello refleja sus comentarios en la siguiente entrevista realizada a Enrique Borrás, propietario de Master Games, empresa que comercializa todo tipo de cintas de software.

Q UÉ repercusión tiene para los detallistas la modificación de precios ofrecida por Erbe?

Supone para los pequeños distribuidores, una creación de stocks tan grande o mayor de la ya existente en la actualidad, sin ningún beneficio para nosotros pero sí para la productora. En teoría es una renovación de stocks que no es tal, realmente es un cambio de producto ante el que tenemos la obligación comercial de regalar otro ya pagado anteriormente a coste habitual del mercado y que no hemos vendido, para que se renueve por otro producto más barato que es el que se ofrece como oferta.

Una vez pasado este momento, y dado la relativa antigüedad de los títulos que componen nuestros stocks y la promoción de la oferta, estos juegos ya no se venderán, de hecho no tendrán salida posible por haber copado la venta del producto a base de esta oportunidad, así, cintas que antes eran novedades, se convertirán en cintas de saldo.

E STA promoción recuerda a la bajada de precios de marzo del 87. Cómo recuerdas las consecuencias de aquellas medidas?

Existía un stock de cintas con precio bastante más elevado que el de venta y que había que amortizar y Erbe no se hizo cargo de ningún coste, aunque necesitaba recuperar ventas. Con la comercialización de los nuevos precios, no sólo no perdía dinero, sino que empezaba a ganar.

P ERO gracias a aquella medida se vendieron muchas más cintas a costa de los detallistas. Crees que Erbe debería pensar en compensaros ante estas variaciones?

Creo que cualquier empresa del mercado que varíe sus precios o sus condiciones de comercialización, debería compensarnos, como han hecho otras empresas de software.

MUNDO SPECTRUM NO PRETENDE, AL DIVULGAR ESTA ENTREVISTA, CENSURAR LA OFERTA LANZADA POR ERBE, SINO SIMPLEMENTE DAR A CONOCER LA MANERA DE PENSAR DE LOS MINORISTAS DE ESTE MERCADO, QUE SIN DUDA CONSTITUYEN UN IMPORTANTE SECTOR DENTRO DEL MUNDILLO INFORMÁTICO.

Mundo Spectrum

Director:

Angel Herrero Fernández

Director Técnico

Luis Sanguino

Coordinador Editorial y Diseño:

Marta Cubas

Software:

Angel García

Secretaría Redacción:

Merceder Matons

Ilustraciones:

M. A. Borreguero

Redacción técnica:

Luis J. García

Antonio Pérez

Colaboradores:

A. Gustavo Chico

Andrés M. García

Jaime Cifuentes

F. Javier Paz

J.J. Losas

Antonio García

Mundo SPECTRUM es una publicación del Grupo Editorial SYGRAN, S.A. Políg. Ind. Valdonaire. C/ Apolonio Hernández HUMANES (Madrid)

Director Adjunto:

Andrés Franco

Publicidad y suscripciones:

GENESIS

Tomás López, 3-6.º

28009 Madrid

Tel. 401 77 54

Fotocomposición:

FERMAR, S.A.

Imprime:

COIMOF

C/ Campanar, 4

Madrid

Depósito Legal:

M-31674-1987

Reservados todos los derechos

País de inventores, descubridores y aventureros no teníamos, porque ser menos en un campo que incluye estas tres cualidades, de hecho nos ha costado unos años el ponernos en marcha y a la altura de otros países, pero una vez que hemos conseguido arrancar el motor podemos decir que la informática española está a la altura de las circunstancias, así es y las generaciones más jóvenes están descubriendo, inventando y aventurándose en programas y juegos verdaderamente originales.

Pese a todo seguimos chocando con las sempiternas barreras, la falta de herramientas de información y de apoyos hacen que el reconocido ingenio y capacidad latinas para la programación, tengan nuevamente que luchar contra los elementos y superar a fuerza de un derroche de tesón y sacrificio dificultades que programadores de otros países tienen resueltas de antemano.

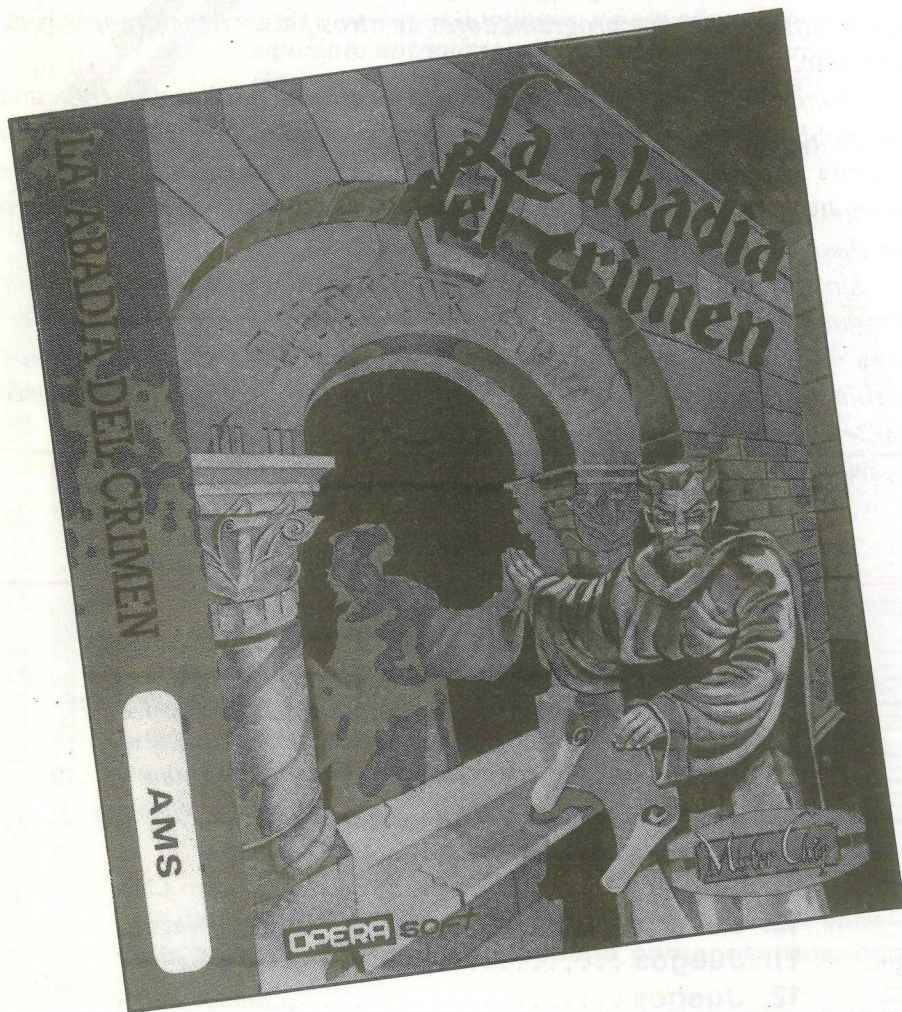
Mundo SPECTRUM ha sido tildada de ser una publicación enfocada a un público poco iniciado en el campo de programación, y en efecto así es, dado que pensamos que el único medio para que existan verdaderos especialistas en un futuro, es fomentar a aquellos que todavía no saben pero que tienen interés por aprender.

Sin embargo el equipo de redacción de nuestra revista, compuesto por programadores expertos que han realizado numerosos programas comerciales se pone a disposición de todos aquellos que deseéis cualquier tipo de colaboración con nosotros o con programadores de toda España para el intercambio de rutinas, herramientas, etc.

EN ESTE NUMERO

- 4. Juegos *La abadía del crimen*
- 5. Juegos *Nightmare*
- 6. Juegos *Dos por uno*
- 7. Juegos *Marble Madness*
- 8. Juegos *Antares*
- 9. Juegos *Phantom Club*
- 10. Juegos *Street Hassle*
- 11. Juegos *Rampage*
- 12. Juegos *Combat School*
- 14. Juegos *Star Pilot*
- 15. Juegos *Adelantos*
- 20. Los pokes más famosos
- 21. Listados
- 27. Consejos prácticos
- 28. New Soft
- 30. Buzón
- 33. Pasatiempos
- 34. Librería

La Abadía del Crimen



Por fin llega la Abadía, uno de los primeros programas tridimensionales españoles, y a su vez el mejor de todos, tanto de programas extranjeros, como nacionales. Es el cuidado gráfico de las estancias, de los personajes, de los mínimos detalles que en el juego aparecen, lo que le convierte en una verdadera creación sotweriana como nunca se ha visto. Y razón de ello, es que se han utilizado las 128k de memoria por completo, por lo que los sufridos usuarios de 48k no podrán probar tal manjar.

Por supuesto, las vamos a tener muy crudas con la tal Abadía, ya que la dificultad de este juego alcanza cotas insospechadas; pensar acabarlo en un día es cosa de locos, por lo que deberemos plantearnos una buena estrategia a seguir. También podemos hacer una grabación de situaciones, pulsando SYMBOL SHIFT y una de las teclas del 1-9. Para cargar pulsaremos a su vez SIMB+IMTRO Y podremos:

S Grabar
L Cargar
M Anular

Y que más decirte de la Abadía del Crimen que ya no sepas; es un juego magnífico, con unos gráficos soberbios, una dificultad escesiva, un montón de pantallas con gran realidad y calidad gráfica.

La diversión está servida, los asesinatos no han hecho más que empezar.

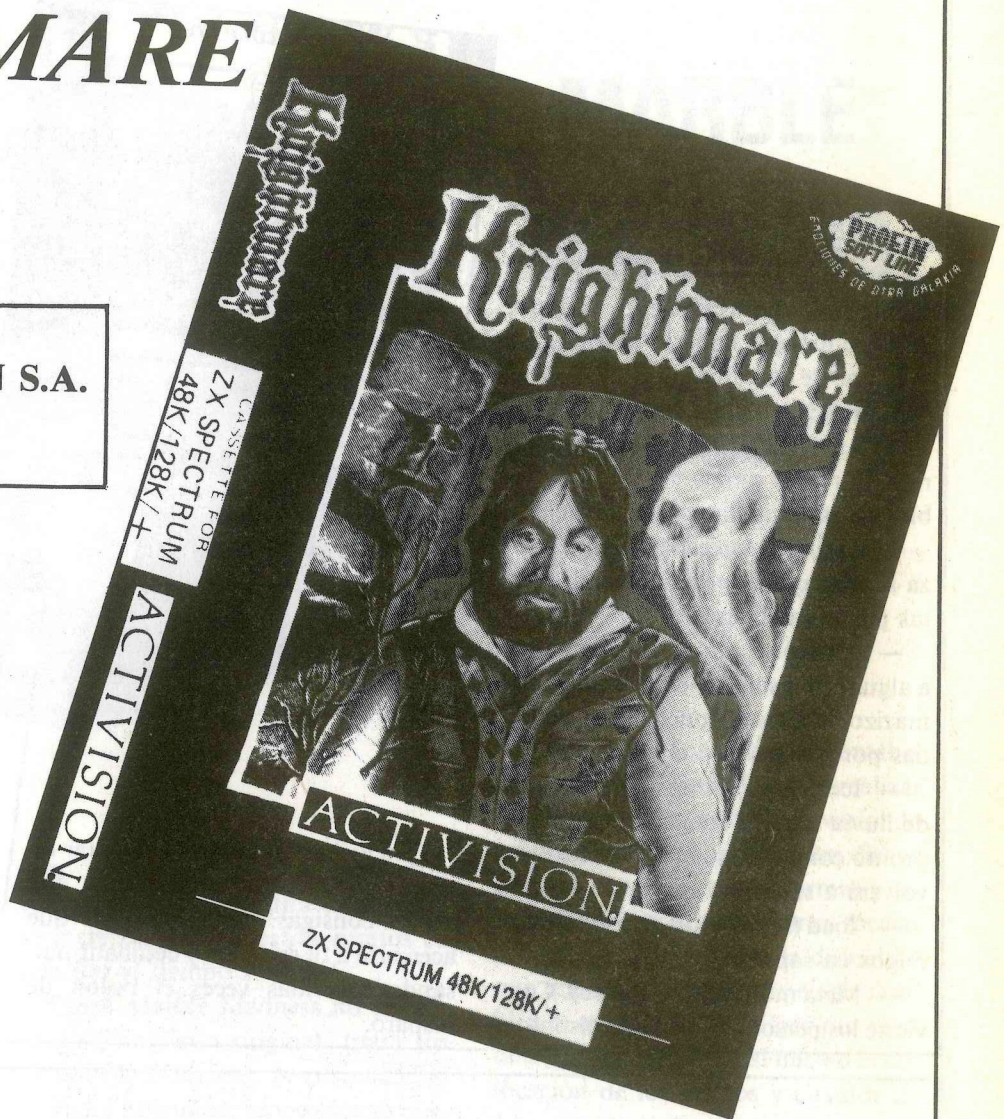
Luis Jorge García

OPERA SOFT - SPECTRUM
128K
FORMATO: CINTA
PRECIO:

10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	ORIGINALIDAD	GRAFICOS	MOVIMIENTOS	SONIDO	DIFICULTAD	ADICION	PRESENTACION			MEDIDA

KNIGHTMARE

ACTIVISION
DISTRIBUIDO: PROEIN S.A.
FORMATO: CASSETTE
PRECIO: 875 PTAS.



Bienvenido al juego...

“Es la hora sin tiempo; es el tiempo sin mente; es el juego sin tiempo y el juego que retará a tu mente.

Bienvenidos, buscadores de ilusión, al castillo de la confusión.

Me llaman Treguard, Señor de las Mazmorras.

Es la hora de iniciar tu búsqueda en las oscuras salas del castillo de Damonia, combatiendo los demonios que se arrastran y en los abismos alimentan su terror. Haz conjuros si los crees necesarios para obtener tu libertad.

¡Atención!, ¡Atención! Te vigilaré y de vez en cuando, una pista te daré.

Hay oráculos buenos y malvados; uno se llama Runius y el otro Buggagne. Consúltalos y consejos te darán sobre las cosas que te sorprenderán.

Pero la pesadilla es tuya: ganar, perder... o morir.

Aquí no hay nada real y probablemente todo sea ilusión. De manera que sigue diciendo: “Es sólo un juego... ¿o no?”

TU MISION

Estás en algún punto del tiempo, en una tierra en que los extranjeros no son bienvenidos. Sobrevivir es tu deber y

el conocimiento tu objetivo. Busca en las mazmorras y estancias del castillo de Damonia aquellos objetos que te puedan servir para librarte de las garras de la oscura mansión y sus siniestros habitantes.

Tu fuerza vital se representa como una vela al lado de la página, que se irá consumiendo según pase el tiempo y según los golpes que te propinen los guardianes de Damonia.

Cada página del libro representa algún lugar del castillo, el cual toma vida cuando penetras en él. El señor de las mazmorras y los oráculos observan las acciones de los caballeros, debido a lo cual aparecen de vez en cuando haciendo ciertos comentarios.

LOS PODERES DEL CABALLERO

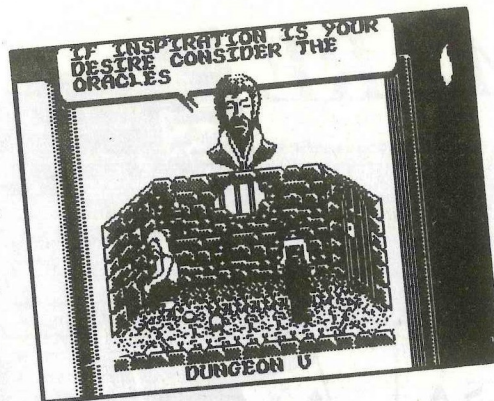
El caballero puede combatir con sus enemigos y realizar conjuros HECHIZANDO.

10											
9											
8											
7											
6											
5											
4											
3											
2											
1											
	ORIGINALIDAD	GRAFICOS	MOVIMIENTOS	SONIDO	DIFICULTAD	ADICCION	PRESENTACION				MEDIDA

Seleccionando la palabra SPELL y a continuación el nombre del hechizo, lograrás realizar un conjuro. Ten en cuenta que para realizar un conjuro, primero deberás haberlo encontrado.

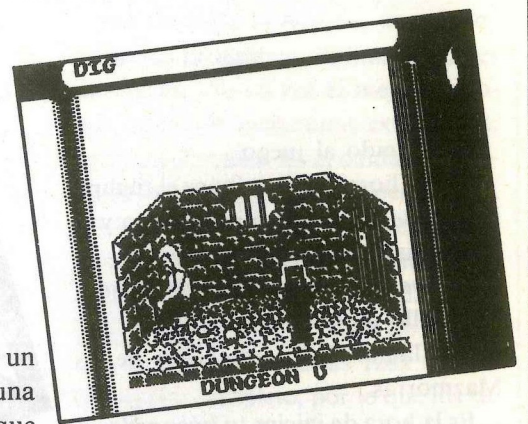
El tipo de conjuros que podemos encontrar es:

- Anvil (Yunque). Con este conjuro lograremos estrellar todos los diablos de la pantalla contra el suelo.
- Caspar (Materializa). Materializa la llave que te permitirá abrir ciertas puertas del castillo.
- Alchemy (Alquimia). Convierte a algunos personajes en esferas de oro mazizo, la mayoría pueden ser recogidas por el caballero como tesoro.
- Ice (Hielo). Una nube cargada de lluvia mágica congelará todo. Tan pronto como la nube se evapore, todo volverá a ser como antes.
- Toad (sapo). Convierte a tus enemigos en sapos.
- Meta morph (Metaformo). Convierte los personajes en otros distintos.



COMBATIENDO

Para luchar necesitarás encontrar un arma, por ejemplo una espada, una vez la consigas no tendrás más que acercarte a tu enemigo y combatir pulsando repetidas veces el botón de disparo.



Nada más que decir de Knightmare, que es un gran juego, con una gran calidad gráfica y que nos mantendrá pegados al ordenador días y días hasta conseguir acabarlo.

Es de agradecer el pequeño diccionario que PROEIN S.A., incluye junto con las instrucciones, pudiendo de esta forma entender fácilmente cualquier texto en inglés que aparezca en pantalla; así como frases hechas.

L. J. GARCIA

"2 x 1"

DINAMIC
FORMATO: DISCO
PRECIO: 2.500 Pts.: Phantis - Freddy Hardest
2.250 Pts. -Don Quijote -Megacorp

P DOS O UNO R

Tras la aparición del + 3, las casas distribuidoras están lanzando recopilaciones de los mejores programas aparecidos hasta estos momentos.

Dinamic se ha puesto en marcha y nos ofrece cuatro de sus mejores programas.

En una carpeta nos encontramos con la prima de Sabrina y su playboy, o sea Phantis y Freddy Hardest.

En la segunda carpeta nos encontramos los mejores programas conversacionales que se han hecho en España. Don Quijote y

Megacorp.

Por cierto, nosotros creemos que el programador ha debido ver o leer el libro titulado La clave está en Rebeca, ya que como dice en el texto, la clave de acceso es "Rebeca".

Antonio Pérez

MARBLE MADNESS

SPECTRUM 48 Y 128K
FORMATO: CINTA

EL DISEÑADOR

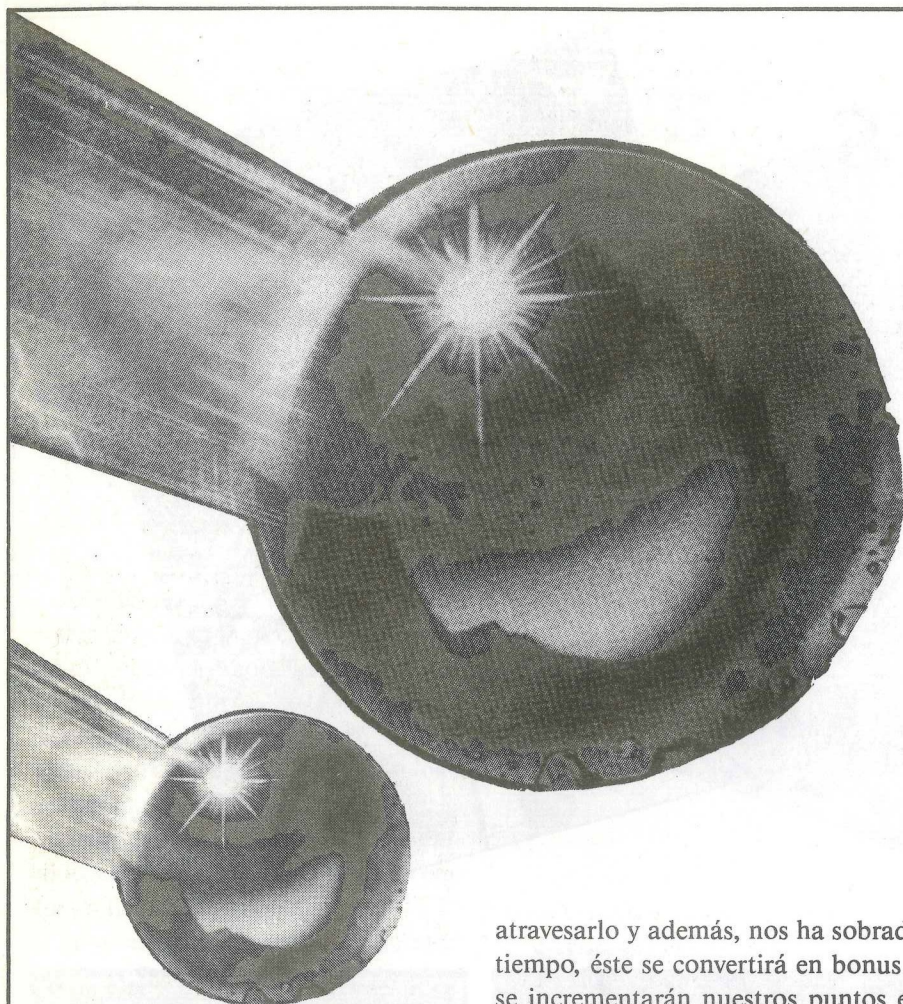
Dicho diseñador, (como ya contábamos), ofrece la posibilidad de realizar nuestras propias pantallas, variando así la dificultad a nuestro gusto; dichos bloques tienen diferentes formas y características para que podamos formar nuestros mapas y darles la dificultad que queramos. Podremos elegir también el número de enemigos por pantalla, su colocación y así mismo la colocación de los puntos y el valor de éstos.

TRUCOS

Si nada más empezar el juego, no hacemos nada, no tocamos ninguna tecla, en la mayoría de los casos, la bola avanzará sola, pasando por su cuenta las tres primera pantallas. Pero, ¡cuidado!, la cuarta no la pasará nunca, tendrás que hacerlo tú con paciencia y habilidad. Y si no lo consigues, ya sabes, el diseñador puede resolver tus problemas.

**TIEMPO INFINITO:
POKE 59727,24**

L. J. GARCIA



Marble Madness, es uno de esos típicos juegos, en los que manejas una bolita sobre un plano tridimensional. Tu misión es ir avanzando por dicho plano desafiando la inercia de la bola, consiguiendo así desplazarte hasta el lado de menor pendiente.

El tiempo es un punto en contra, tus peores enemigos, las bolas, negras, intentarán desviarte de tu ruta o arrojarte al vacío, logrando así que pierdas el poco tiempo que te queda, para cumplir tu misión. También tendrás en contra, los grandes vacíos que hay en dicho plano y a sus lados, por los que en cualquier descuido caeremos por ellos, (Perdiendo el consiguiente tiempo).

Nuestro objetivo será recoger todos los puntos posibles que estén en el plano y lograr atravesarlo en el menor tiempo posible. Si hemos conseguido

atravesarlo y además, nos ha sobrado tiempo, éste se convertirá en bonus y se incrementarán nuestros puntos en relación al tiempo sobrante.

Quizá Marble Madness no sea un juego demasiado original, (para los tiempos que corren), pero su calidad gráfica y dificultad, proporcionan ciertas dosis de adicción que nos atará al ordenador durante meses y meses. Y decimos meses, porque Marble Madness, incorpora un diseñador gráfico, con el cual podremos diseñar nuestras propias pantallas y convertir así el juego en otro diferente.

10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	ORIGINALIDAD	GRAFICOS	MOVIMIENTOS	SONIDO	DIFFICULTAD	ADICCION	PRESENTACION			

ANTARES

DRO SOFT
FORMATO: CINTA
PRECIO: 699 PTAS.

Todos aquellos que tengan además de un MSX un Spectrum, conocerán el famoso URIDIUM que tantos éxitos ha cosechado para todas las versiones. Antares es un programa muy parecido que combina todos los elementos que utiliza cualquier juego de máquinas de calle.

Cabe reseñar que este programa ha sido realizado íntegramente en España y más concretamente en Madrid por los programadores de DRO SOFT. Tal vez a este juego le falte algún detalle que puede hacerle más entretenido, ya que el SCROLL de pantalla no está demasiado conseguido.

El juego consiste en el manejo de una nave que deberá intentar destruir a todos los enemigos y pasar de niveles, el juego está dividido en distintas fases cada una más difícil que la anterior.

PUNTOS A FAVOR:

—Juego tipo al de las máquinas de calle, con el aliciente de un decorado en continuo movimiento.

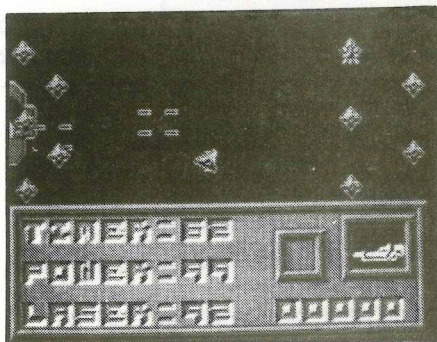
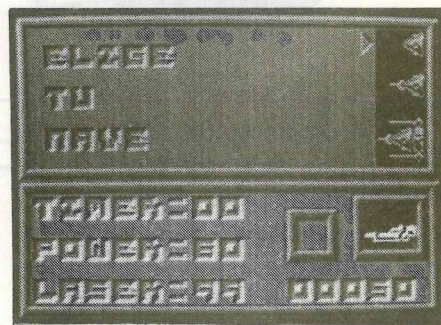
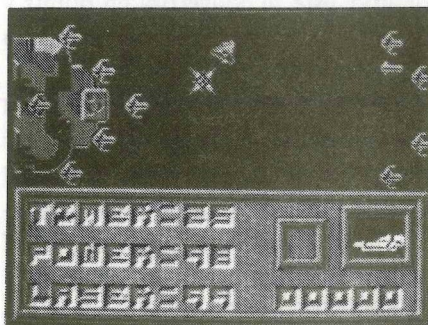
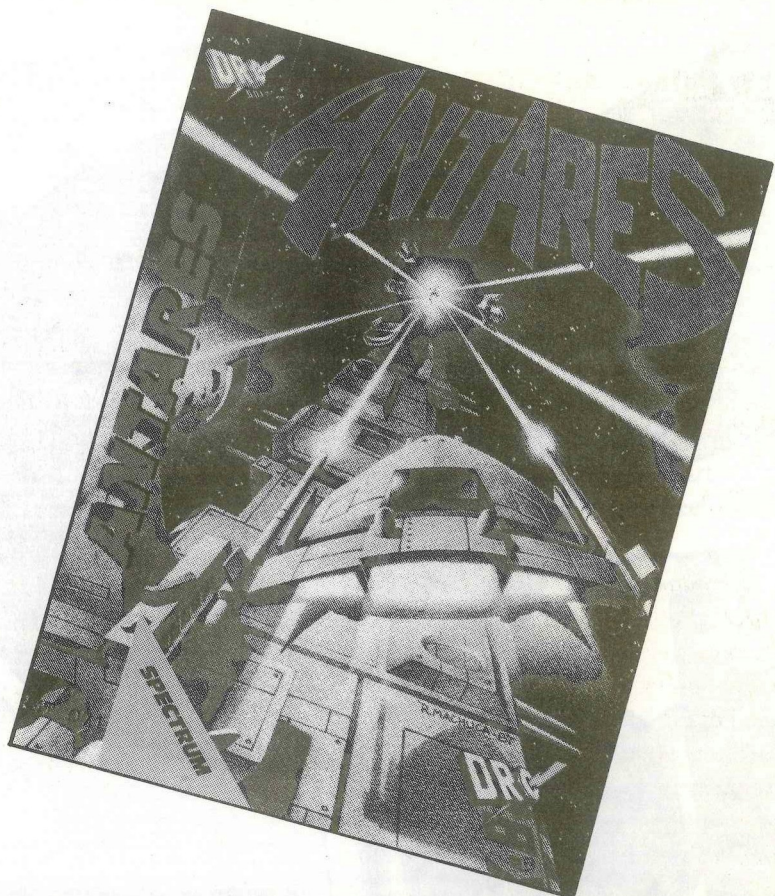
—Gráficos no muy buenos pero muy acorde con el tipo de juego.

PUNTOS EN CONTRA:

—Scroll no lineal.

—Lentitud de maniobra con la nave.

—Para fiabilidad en cuanto al disparo de la nave.



10											
9											
8											
7											
6											
5											
4											
3											
2											
1											
	ORIGINALIDAD	GRAFICOS	MOVIMIENTOS	SONIDO	DIFFICULTAD	ADICCION	PRESENTACION				

FRANCISCO J. PAZ

PHANTOM CLUB

ERBE

FORMATO: CINTA

P.V.P.: 875 PTAS.

TIPO: VIDEO AVENTURA

El *Phantom Club* es una reunión de superhéroes que poseen la mar de poderes estraños y mortíferos. Su trabajo era cuidar de los demás, pero un buen día Ovelor (el Gran Jefe) se convirtió en mala persona. Poco a poco convenció a la mayoría para que le siguieran. Pero a ti todavía no te ha podido convencer y decides luchar con todos tus ex compañeros.

Al comenzar a jugar tu rango es el mínimo. Debes ir subiendo de rango y cuando consigas el máximo podrás intentar derrotar a Overlod.

El juego contiene más de 550 pantallas tridimensionales, en cada una de ellas podemos encontrarnos con nuestros ex compañeros de aventuras.

Cuando te aparezca en la parte superior izquierda de la pantalla una cabeza de águila, deberás destruir a algún personaje que se encuentre en ella. Sin embargo, si aparece un rayo no podrás salir de la pantalla hasta que pase un cierto tiempo.

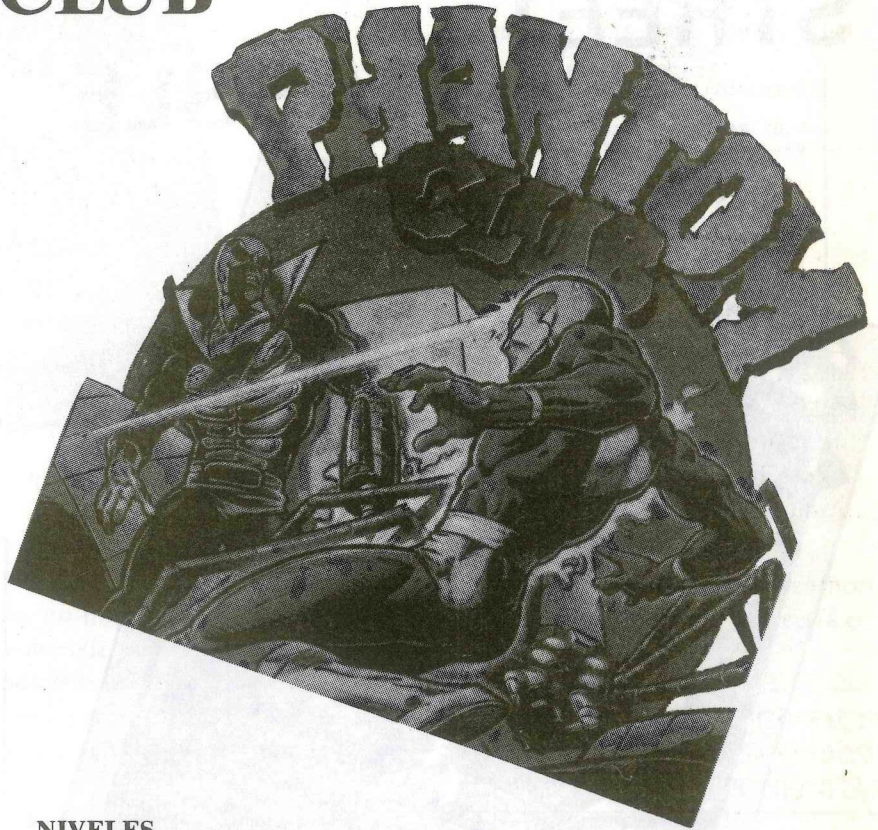
Te vamos a dar unas sugerencias que te van a venir al pelo:

—Ojo con trampas en las habitaciones fáciles.

—Es esencial tomar nota de dónde se encuentra las misiones.

—Perfeccionate en tus saltos y aprende a usar tus poderes.

—Ten cuidado con el hombre araña, ya que si le matas se convertirá en araña y te perseguirá por toda la habitación.



NIVELES

1. ZELATOR
2. TEORICUS
3. PRACTICUS
4. PHILOSOPHUS
5. ADEPTUS MINOR
6. ADEPTUS MAJOR
7. ADEPTUS EXTEMPUS
8. MAGISTER TEMPLI
9. MAGUS
10. ISPSISIMUS

De todas formas por si te resulta difícil acabar este juego te ponemos el cargador. Tecléalo y sálvalo con GO TO 110. Una vez hecho ésto pulsa RUN y sigue las instrucciones que te pone en la pantalla.

10											
9											
8											
7											
6											
5											
4											
3											
2											
1											

ORIGINALIDAD GRAFICOS MOVIMIENTOS SONIDO DIFICULTAD ADICION PRESENTACION MEDIDA

```

10 REM Cargador PHANTOM CLUB
20 REM Por ANTONIO PEREZ
30 REM MUNDO SPECTRUM
40 REM 1988
50 POKE 23658,0: PRINT FLASH 1
;"PARA EL CASSETE.....
;" PAUSE 100: CLEAR 24999: LET
VI=194: LET N=5
60 INPUT "Quieres vidas infini
tas (S/N):";r$: IF r$="N" THEN L
ET VI=0: GO TO 70
65 GO TO 80
70 INPUT "Numero de vidas (1-2
55)";N: IF N<0 OR N>255 THEN GO
TO 70
80 FOR i=23295 TO 23308: READ
DA: POKE i,DA: NEXT i
90 CLS: PRINT FLASH 1;"INSERT
A CINTA ORIGINAL.....": LOR
D "SCREEN#": LOAD "CODE": RAND
OMIZEUSR 23296
100 DATA 62,0,50,60,VI,62,N,50,
40,224,195,160,97
110 SAVE "CARPHAN" LINE 10
  
```

ANTONIO PEREZ

STREET HASSLE



FORMATO: CINTA
875 PTAS.
DRO

GORDOS, tienen pinta de buena persona y todo, pero fíate y te matarán a barrigazos. Tienen mucha energía.

Y otros personajes de características similares a los anteriores.

10									
9									
8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1									
	ORIGINALIDAD	GRÁFICOS	MOMENTOS	SONIDO	DIFFICULTAD	ADICION	PRESENTACION		MEDIA

Seguramente más de una vez te has sentido violento, con ganas de sacudir al primero que se te ponga por medio. Con Street Hassle no tendrás ese problema, al contrario, todo el mundo intentará sacudirte y tu misión claramente será, sacudir para no ser sacudido.

Eres el último prototipo de hombre ultracachas, creado para acabar con todo lo que aparentemente es bueno y, por lo tanto deberás andarte con cuidado ante:

MOTORISTA, te arrollará con su moto último modelo.

ANCIANITAS, no dudarán en tirar del paraguas para abrirte la cabeza, por lo tanto, ábresela tú primero.

ANCIANOS, no te fíes por su apariencia de buena persona, no son lo que parecen. Te pegarán bastonazos y arrojarán latas para acabar contigo. Unos buenos puñetazos y se reformarán.

POLICIAS, te darán capones. Son muy poderosos, por lo tanto tendrás que golpearlos varias veces.

GORILAS, no son lo que parecen, de dos sopapos te los quitarás de enmedio.

EL JUEGO:

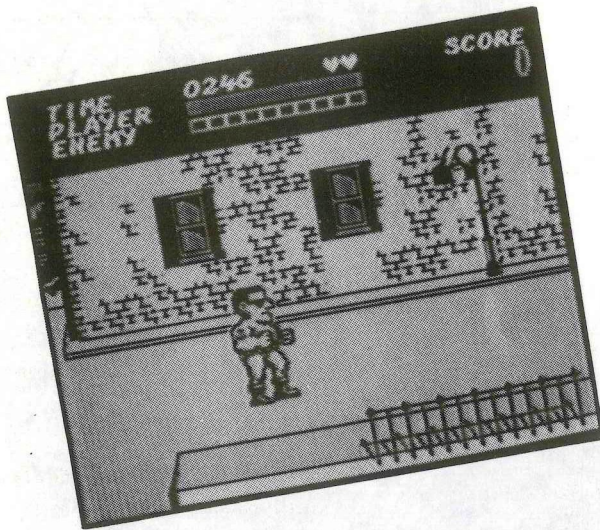
Se compone de dos partes del mismo tipo, a las cuales accederemos de la siguiente forma:

- Si tenemos un 128K y hemos realizado la carga en modo 128K, se cargará el programa entero y sólo tendremos que pulsar la tecla "L", durante el juego para acceder a la 2.ª parte (Nivel 6).

- Si de lo contrario, poseemos un 48K, deberemos cargar la 2.ª fase pulsando la tecla "L" durante el juego o llegando al final de la 1.ª fase.

LOS GOLPES:

- Los golpes que pueda dar nuestro "rambo", dependerá del nivel en el que estemos:



```

10 REM POR LUIS JORGE GARCIA
    MUNDO SPECTRUM
    SREET HASSLE
20 CLEAR 30000: LET L=0: LET U
 =0: POKE 23658,8
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N
 ).":A$: IF A$="S" THEN LET L=19
3
40 INPUT "JUEGO FACIL (S/N).":
A$: IF A$="S" THEN LET U=185
70 PRINT #1; FLASH 1;"      PON
LA CINTA ORIGINAL      ": MERGE
"": LOAD ""CODE
80 FOR n=62004 TO 62017: READ
a: POKE n,a: NEXT n
90 DATA 175,50,15,U,50,252,L,1
95,152,184,205,86,5,201
91 POKE 61989,62: POKE 61973,6
2
100 RANDOMIZE USR 61952
110 SAVE "S.HASSLE" LINE 0
    
```

- Patadas al cuerpo.
- Incrustación del enemigo en el suelo.
- Volteo del enemigo.
- Estrangulación en SI bemol con acompañamiento.
- Puñetazo.
- Y por último, Cabezazo.

Además nuestro protagonista podrá saltar, ir a la izquierda, a la derecha y agacharse. También a título de curiosidad, cuando la fuerza no vale, MAÑA, y así es como debe ser.

- Cuando te salga un perro rabioso, no intentes matarle, simplemente acarícialo, se volverá manso e irá en busca de otros aires. Deberás hacer lo mismo con el bombero que rueda por el suelo. (Abajo y disparo = acariciar).

El cargador ofrece las posibilidades de:

VIDAS INFINITAS. No tendrás que preocuparte más de las vidas que te quedan.

JUEGO FACIL. Mientras avances al frente, ningún enemigo aparecerá en tu camino.

POKE 47375, O .JUEGO FACIL
POKE 49883, nNº de vidas (n=0-255)
POKE 49660, 0 VIDAS INFINITAS

Luis Jorge García

RAMPAGE

10											
9											
8											
7											
6											
5											
4											
3											
2											
1											
	ORIGINALIDAD	GRAFICOS	MOMENTOS	SONIDO	DIFICULTAD	ADICCION	PRESENTACION				MEJORA

**ACTIVISION
PROEIN SA
FORMATO: CINTA
PRECIO: 875 PTAS.**

George, Lizzie y Ralph, eran tres amigos que trabajan en un importante centro de aplicaciones sobre radioactividad cósmica. Los problemas llegaron cuan-

do una sobrecarga, produjo una explosión que contaminó sus cuerpos, transformándolos en horribles bestias prehistóricas.

Ahora George era King Kong, Lizzie, Godzilla y Ralph, el hombre lobo.

Su única obsesión era destruir todos los rascacielos que encontraban por medio, comiéndose todo lo que apareciera a su alcance: hombres, televisores, cajas fuertes, etc...

Tenían previsto acabar con las 50 ciudades más pobladas del mundo, golpeando con sus puños en los edificios, logrando de esta forma deteriorarlos, hasta tal punto que se derrumbaban sobre sus bases.

JUEGOS

Ante tales hechos, no quedó otro remedio que llamar a la armada, a la policía y a voluntarios de la vecindad, que ante el acoso de los enemigos disparaban desde ventanas, helicópteros, tanques y coches de policía.

10 REM POR LUIS JORGE GARCIA
MUNDO SPECTRUM
RAMPAGE

20 BORDER 0: INK 0: PAPER 0: C
LEAR 32767: LET l=0: LET u=0

30 POKE 23658,8: INPUT "SIN HE
LICOPTEROS (S/N).";a\$: IF a\$="S"
THEN LET u=242

40 INPUT "SIN FRANCO-TIRADORES
(S/N).";a\$: IF a\$="S" THEN LET
l=226

50 PRINT #1;" PON LA CINTA
A ORIGINAL " : LOAD "CODE 65
088

60 FOR n=65088 TO 65106: POKE
n-14,PEEK n: NEXT n: POKE 65107,
0: POKE 65093,246

70 FOR n=65094 TO 65106: READ
a: POKE n,a: NEXT n

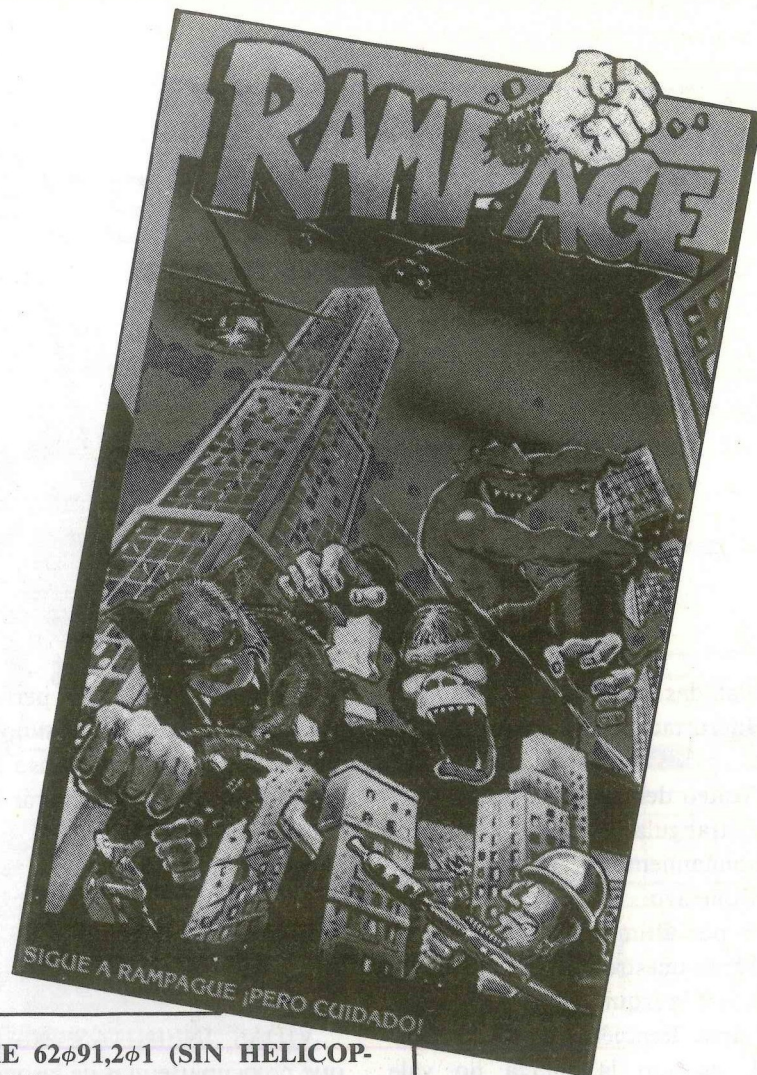
80 DATA 62,168,50,105,255,62,9
7,50,106,255,195,84,254

90 FOR n=25000 TO 25010: READ
a: POKE n,a: NEXT n

100 DATA 62,201,50,93,1,50,139,
u,195,0,222

110 RANDOMIZE USR 65074

120 SAVE "carampage" LINE 0



EL CARGADOR

Tecleando el cargador que a continuación te ofrecemos, conseguirás que no salgan los francotiradores, ni tampoco los helicópteros, pudiendo de esta forma, acabar las 150 pantallas de las que se compone el juego.

POKE 62φ91,2φ1 (SIN HELICOP-
TEROS)

POKE 57949,2φ1 (SIN FRANCO - TI-
RADORES)

Luis Jorge García

COMBAT-SCHOOL

ERBE
SPECTRUM 48K Y 128K.
PRECIO: 875 PTAS
FORMATO: CINTA

LA CINTA

La cinta tiene dos versiones del COMBAT SCHOOL. Por la cara A

una para el 48K. y por la cara B una para el Spectrum 128K.

10											
9											
8											
7											
6											
5											
4											
3											
2											
1											
	ORIGINALIDAD	GRAFICOS	MOVIMIENTOS	SONIDO	DIFICULTAD	AUDICION	PRESENTACION				

Ambos son iguales, salvo que el COMBAT SCHOOL 128K tiene música y efectos sonoros con el nuevo CHIP DE SONIDO. También incorpora la ventaja de tener todas las fases cargadas en el DISCO-RAM, librándonos así la tan tediosa carga y búsqueda de fases.

EL JUEGO

Acabas de alistarte en el Cuerpo de Marines, el más duro de los que existen en U.S.A. Te enfrentarás a toda una serie de pruebas que te serán muy difíciles de superar. Tu objetivo es aca-

bar el campamento, pero lo vas a tener muy duro. Incluso si lo consigues hay más aún. Lo más seguro es que te envíen a cumplir una misión que pondrá a prueba todo lo que acabas de aprender, podrás conseguirlo?

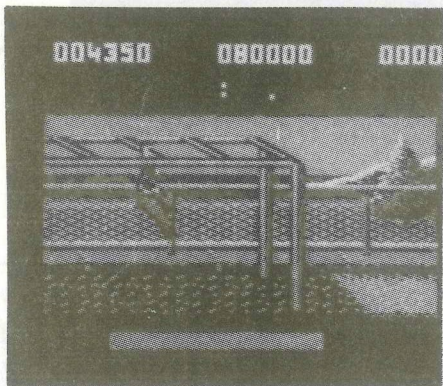
El juego se compone de nueve fases;

1. Carrera de obstáculos.

Tu misión será saltar por encima de las vallas, cuando ya las hayas recorrido todas, verás una escalera horizontal. Salta sobre ella y agita a toda velocidad el joystick para pasar. Tus esfuerzos serán recompensados.

2. Campo de Tiro.

Aparecen varios blancos al azar durante esta prueba y debes mover el cursor y disparar al mayor número posible. Tiene que dar un número mínimo de blancos. Si te pasas del mínimo conseguirás bonificaciones.



3. Carrera del Hombre de Hierro.

Debes conseguir y mantener una velocidad máxima mientras evitas obstáculos como rocas y minas. Puedes saltar, pero cuidado con aterrizar sobre algo que te haga tropezar, perderás tiempo.

4. Campo de tiro 2.

Es parecido al campo de tiro 1, pero ahora tu arma es una metralleta y los blancos son tanques robot.

5. Pulso.

Perder esta fase, que es lo más fácil si juegas contra el ordenador, no significará tu expulsión. Debes ganar a tu contrario.

6. Campo de tiro 3.

Es igual que campo de tiro 1, pero hay blancos de color rojo a los que no debes dar.

7. Combate con el instructor.

Es lo más difícil de todas las pruebas. Tienes que derrotar al instructor con todas tus habilidades.

8. Flexiones.

Si es por muy poco por lo que no logras clasificarte en cualquiera de las seis pruebas anteriores, hay posibilidad de repescarte con las flexiones para conseguir poder pasar a la prueba siguiente. Si no consigues pasar esta prueba, serás eliminado y volverás al principio de la prueba.



LA MISIÓN

Si logras jurar bandera te enviarán en una misión de rescate de un rehén en una embajada americana. Los detalles son secretos, pero se sabe que el enemigo está fuertemente armado y debe ser derrotado con mucho valor.

TRUCOS

En el combate contra el instructor, lo mejor que puedes hacer es atacar y huir con toda rapidez, así lograrás evitar sus golpes.

El pulso no es una prueba indispensable, simplemente te dará tiempo extra.

L.J. García

START PILOT

FIREBIRD
DISTRIBUIDO POR DRO SOFT
SPECTRUM 48, 128K
PRECIO: 699 PTAS.
FORMATO: CINTA



Start Pilot, es uno de esos juegos, donde la rapidez y los reflejos son más que necesarios. Es una carrera contra reloj sobre una plataforma espacial. La cinta viene con dos versiones de juego, por la cara A: una versión para Spectrum 48k y por la cara B: una versión para el 128K.

Gráficamente no se diferencian en nada, pero la versión 128k, es más completa; la calidad de efectos sonoros y la música que le acompaña hace que sintamos la necesidad de ponernos a los mandos de la nave, atravesando la galaxia al límite de velocidad, esquivando muros y disparos, destruyendo enemigos y obstáculos.

De esta forma conseguiremos dinero, que nos servirá para comprar nuevos equipos y armamento.

Dicha carrera, puede ser jugada por 1 ó 2 jugadores a la vez, ganando lógicamente, el que más espacio hubiese recorrido. Comenzamos con seis vidas que irán desapareciendo según nos choquemos contra los diversos obstáculos y ante los inagotables ataques de los alienígenas.

Nos encontramos ante un juego altamente adictivo, que nos mantendrá pegados al televisor horas y horas, intentando pasar de fase.

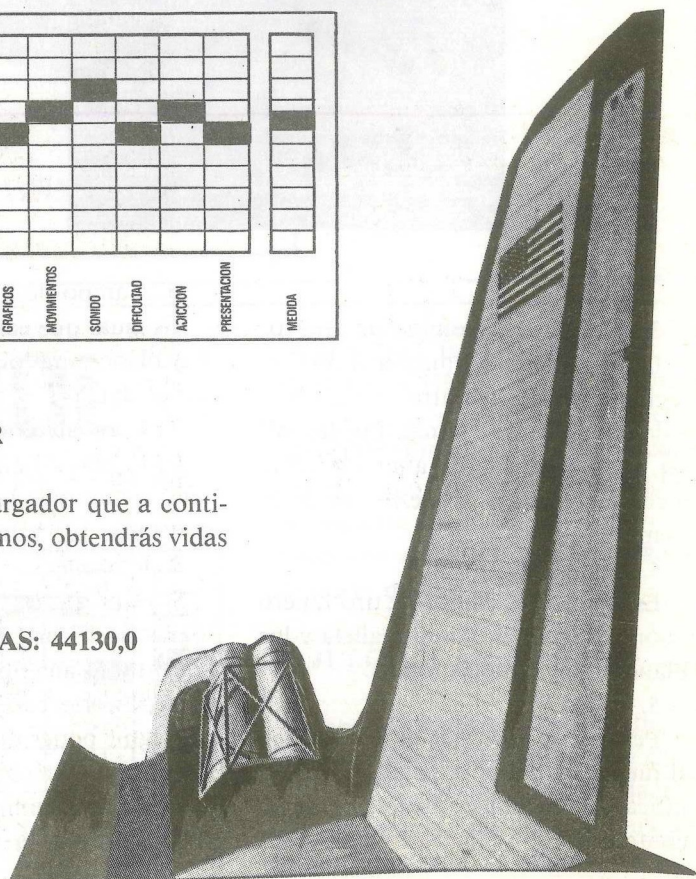
10									
9									
8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1									
	ORIGINALIDAD	GRAFICOS	MOVIMIENTOS	SONIDO	OPICULEDO	ACCION	PRESENTACION	MEDIA	

EL CARGADOR

Teclando el cargador que a continuación presentamos, obtendrás vidas infinitas.

VIDAS INFINITAS: 44130,0

L. J. GARCIA



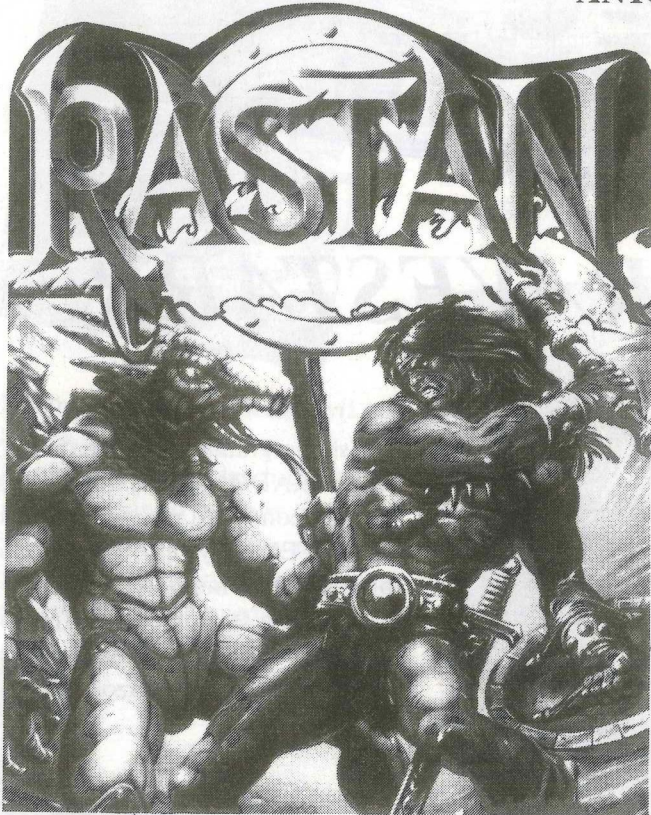
ADELANTOS

LO QUE EL VIENTO NOS SOPLO

ANTONIO PEREZ

RASTAN

Desde Inglaterra nos llega este fantástico programa en donde tendremos que luchar contra peligrosos dragones verdes, bajar por lianas y un sin fin de cosas más.



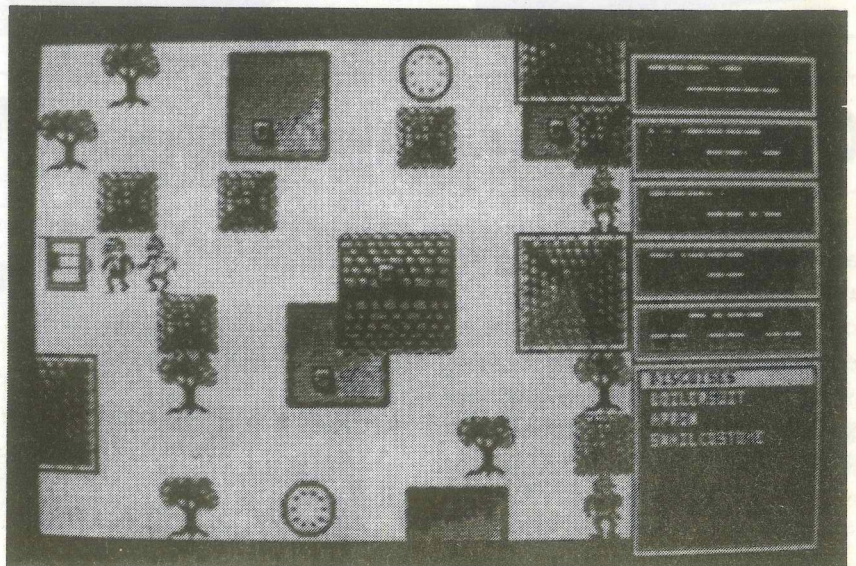
CLEVER

AND

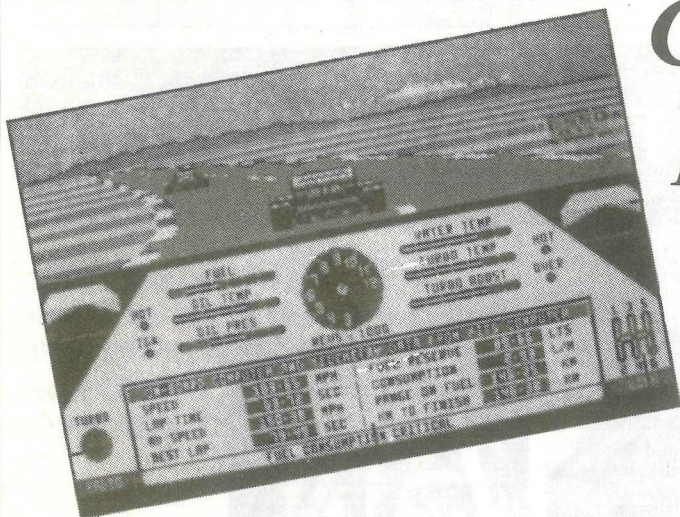
SMART

Lo más seguro es que en España no se conozcan por el nombre de Clever and Smart sino por Mortadelo y Filemón. Este juego que suponemos pronto estará en España, proviene de Magic Bytes, casa fundada en Alemania.

No sabemos si estará el Super pero seguro que el profesor Bacterio hará de las suyas.



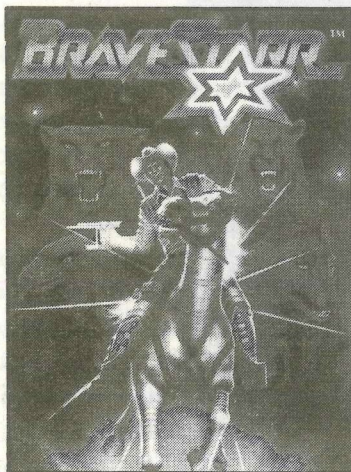
ADELANTOS



GRAND PRIX

Desde los primeros tiempos, siempre ha habido juegos referentes a carreras de coches. Ahora le toca el turno a éste. Es una mezcla entre BANDERA A CUADROS y POLE POSITION. Según nos han comentado, el movimiento de velocidad es bastante bueno y la gran dificultad harán de este juego un buen simulado de Fórmula 1.

BRAVESTARR



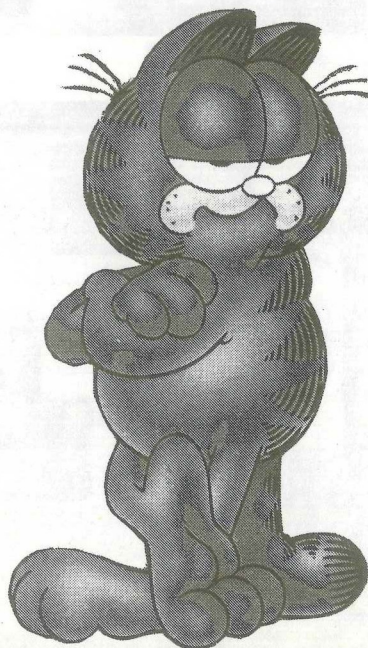
Este programa nos recuerda al DESPERADO, aunque no tiene nada que ver con él. Al parecer estamos en NEW TEXAS y tenemos que apropiarnos de un montón de dinero y escapar hacia la frontera del futuro.

El argumento no está nada mal, sólo queda echarle un vistazo.

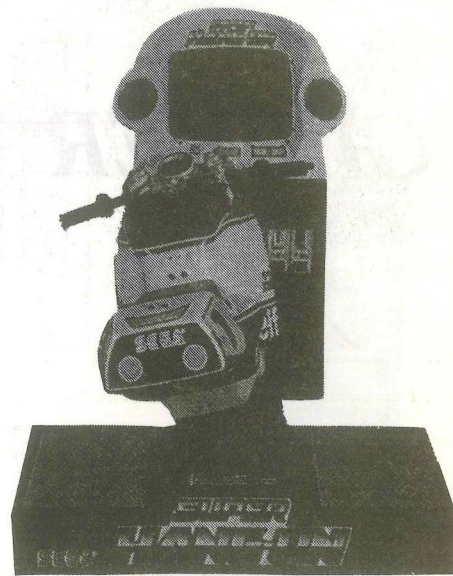
GARFIELD

GARFIELD es ese gato que nos hace reír y pasar ratos inolvidables. Era raro que no estuviese en ordenador, por eso una empresa británica se ha hecho con los derechos y ha sacado en las pantallas a este simpático gato. Parece ser que el juego simula un tebeo móvil, en donde nosotros dirigimos al personaje.

Esperemos que esté muy pronto en nuestro país.



SUPER HANG-ON

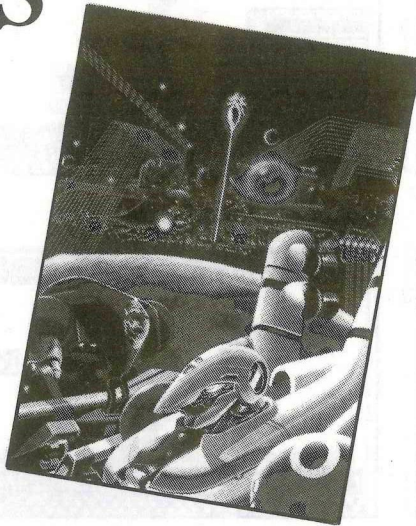


Este programa que pronto estará en nuestras pantallas, es un clásico, ya que es un simulador de moto. Tiene cierto parecido al famoso ENDURO RACER, pero lo único que hay que realizar es una carrera por Asia, África, América y Europa.

ADELANTOS

SIDEARMS

SIDEARMS es el clásico juego de marcianos, en donde lo único que nos importa es matar toda clase de seres que pululan por los confines del universo, para que nuestra puntuación sea lo más alta. Si no nos equivocamos, tiene cierto parecido al NEMESIS y la posibilidad de poder participar dos jugadores.



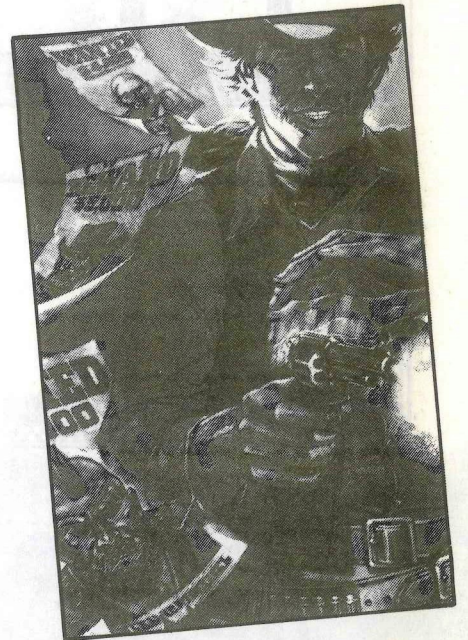
Dentro de muy poco, KONAMI nos deleitará con este juego.

El objeto es pasar las fuerzas enemigas atravesando campos minados, arenas movedizas, puentes y un sin fin de peligros más. El argumento no está nada mal, sólo nos queda esperar.



IRON HORSE

La acción se vuelve dinamita cuando los Gringos atacan. Debemos reducirlos, ya que ofrecen recompensas de hasta 20.000 dólares por cabeza. También nos encontraremos trenes y caballos. Todo esto lo veremos en IRON HORSE lo traerá a España KONAMI.



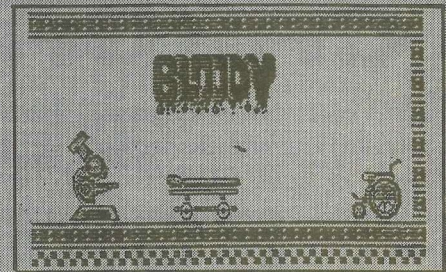
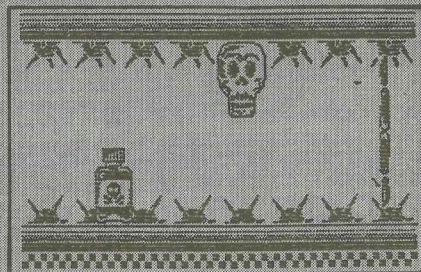
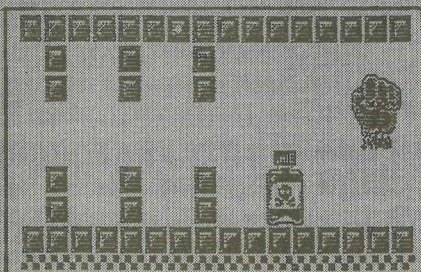
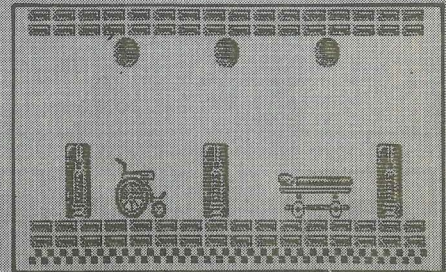
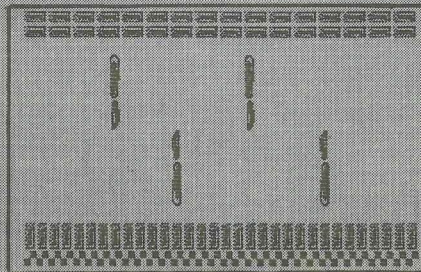
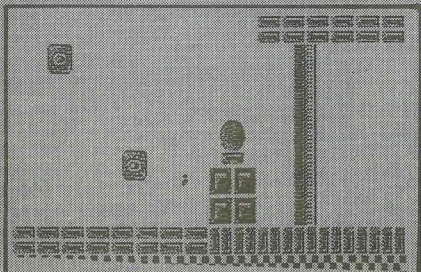
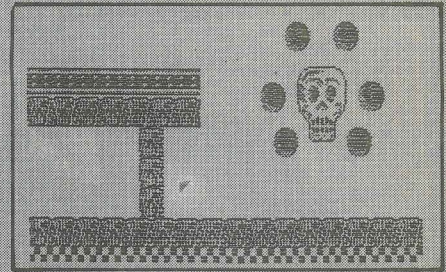
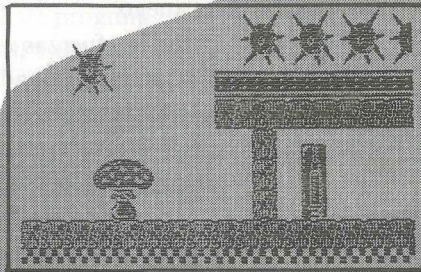
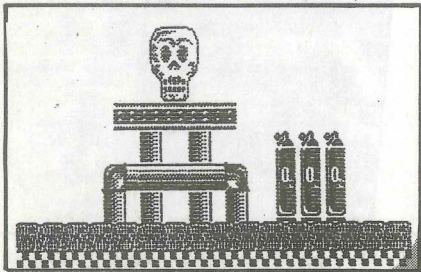
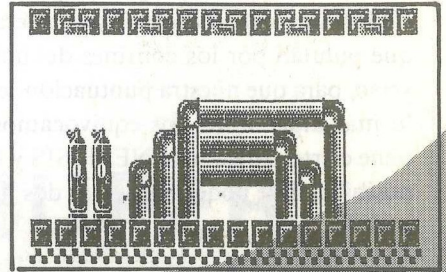
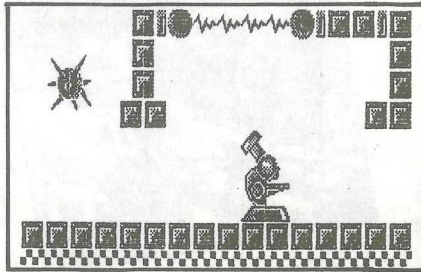
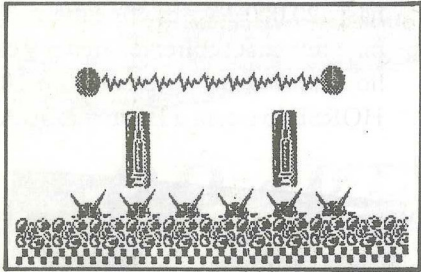
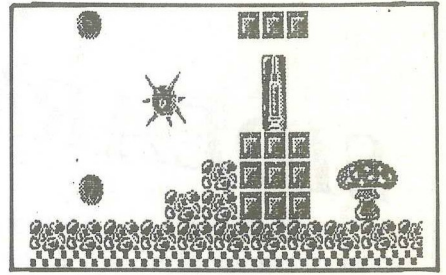
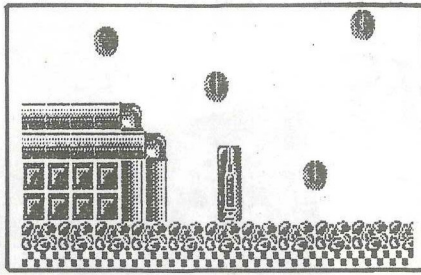
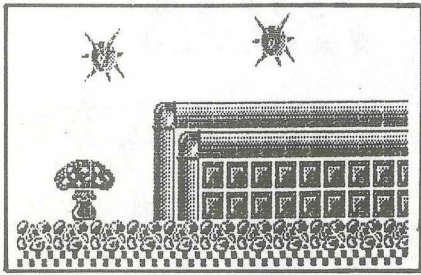
MONTY CHRISTMAS

CARGADOR
DE
POKES

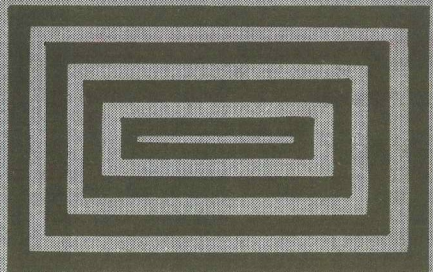
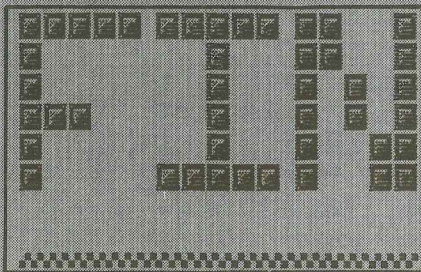
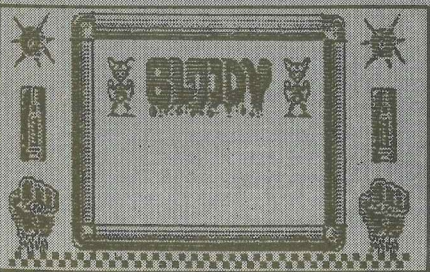
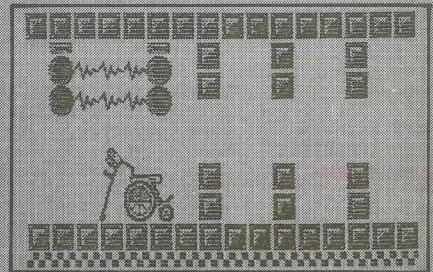
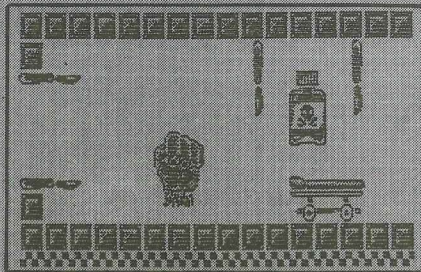
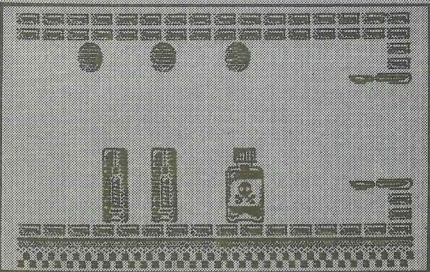
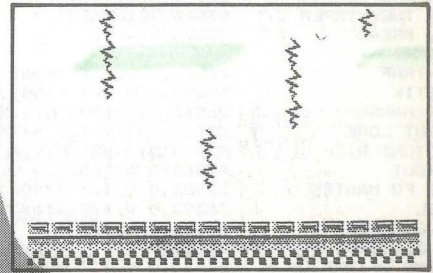
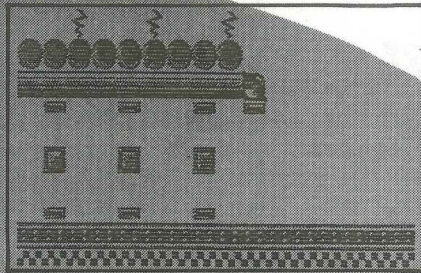
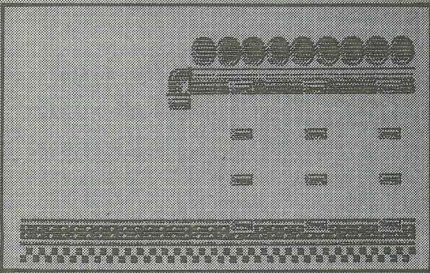
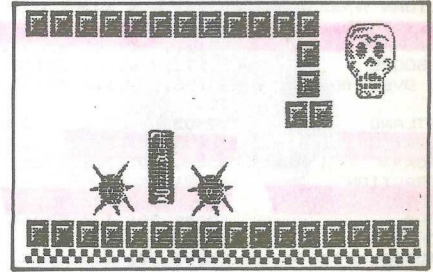
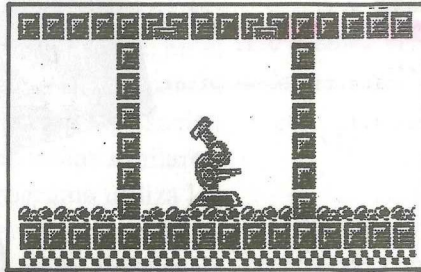
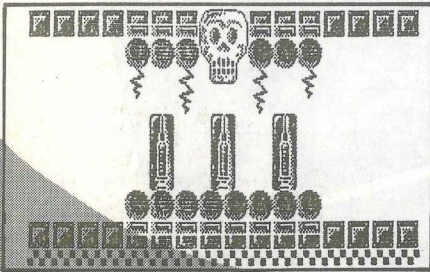
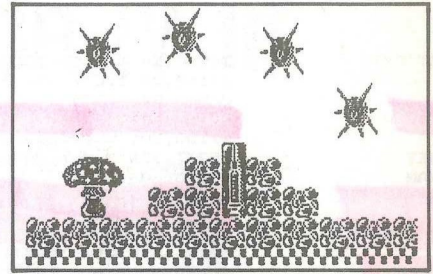
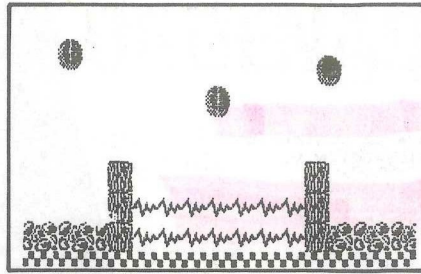
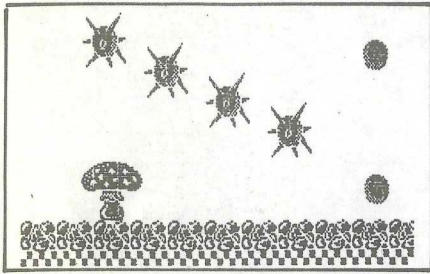
10 REM POR LUIS JORGE GARCIA
ANTONIO PEREZ GARCIA
FRANCISCO J. PAZ
28-DiCiEmBrE
(1988)

20 CLEAR 24574: PRINT #1;"
PON LA CINTA ORIGINAL " : I
NK 0: LOAD ""CODE : POKE 38302,0
: POKE 34114,201: RANDOMIZE USR
33024

COMO ES BLOODY



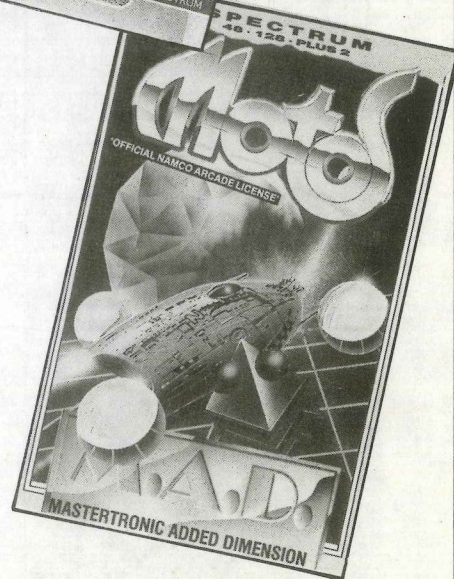
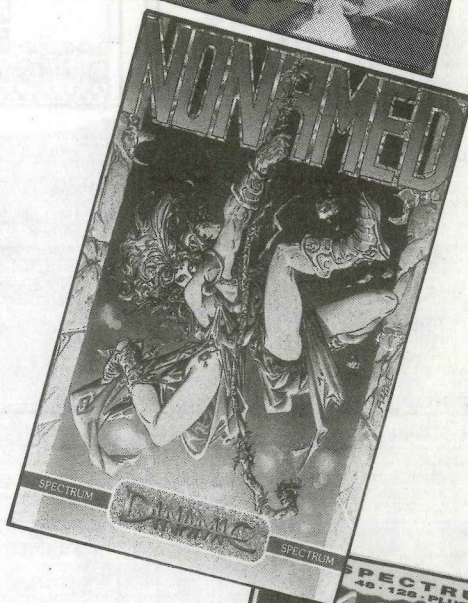
COMO ES BLOODY



LOS POKES MAS FAMOSOS - II

JUEGO - POKES

FROST BYTE	36560,24 & 36561,2 V.I. / 36315,24 I.E. 37113,24 I.C. / 35675,200 S.S. / 33805,24 & 33806,2 T.I.
F. MARTIN	26831,0 N.C. / 25301, N P.1. / 25308, N P.2. 27100,201 Vuelves tonto a tu contrario. 55237,126 V.I. / 44720, N(0-100) N.V.
GADGET	49650,201 Q.E.
GALVAN	
GAME OVER 1	31870, N N.V. / 31880, N N.B. / 36789,201 Q.E. 39329,201 V.I. / 32377,0 B.I. / 39273,201 E.I.
GAME OVER 2	31857, N N.V. / 31807, N N.B. / 32377,0 B.I. 38691,0 V.I. / 38631,201 E.I. / CLAVE: 18024
GAUNTLET	48488,20 V.I.
GHOSTBUSTER	46305631 Código de la cuenta.
GHOST'N GOBBLINS	35127,0 E.I. / 35140,0 I.
GIANT'S REVENGE	24504,0 V.I.
GILLIGAN'S GOLD	52881,0 & 52882,0 & 52883,0 V.I.
GREEN BERET	40919, N N.V.
GUN RUNNER	49171,0 V.I. / 48659,0 P.I. / 49053,0 J.I.
GYROSCOPE	53992,0 V.I. / 52138,0 T.I.
HEAD OVER HEALS	42195,0 V.I. / 43132,0 & 43134,235 Supersaltos. 35315,0 I.
HEARTLAND	23355,230 E.I. / 23360,254 T.I.
HERBERT'S	39656,201 V.I.
HIJACK	63280,201 T.I.
HIPERACTION	43481,24 I.
HORACIO ESQUIADOR	29009,0 Q. Tráfico.
HOWARD	60049,201 I. / 57214,201 T.I.
HUNCHBACK	26888,0 V.I.
HYDROFOOL	25883,201 I.
I BALL	49165,201 V.I.
IMPOSSABALL	41115, N N.V. / 41184,182 V.I. / 37534,201 T.I.
INFILTRATOR	40327,201 I.
JACK AND BEANSTALK	56103, N N.V. (0-99)
JACK THE NIPPER	43516,201 V.I.
JAIL BREAK	53030, N N.V.
JET PAC	25018,0 V.I.
KAP TRAP	31061,0 V.I. / 29362, N N.V.
KINETIK	50658, N N.V. / 61061,0 V.I. / 51722,194 Q.E.
KLIF HANGER	26515, N(1-100) N.V.
KNIGHT LORE	53567,201 V.I. / 44947, N.V.
KOKOTONI WILF	42214, N(0-88) N.V. / 29199,201 I.
KRAKOUT	45863,0 & 46565,0 V.I.
KUNG FU MASTER	27982,0 V.I. / 37400,0 T.I.
KYREL	35392,0 V.I. / 41063,0 T.I.
LA VENGANZA	53136,0 V.I.
LAS 3 LUCES DE G.	58682,0 I.
LEGEND OF AMAZON W.	57960,0 V.I. / 60040,0 T.I. / 58114,0 Q.E.
LIGHT FORCE	40725,0 V.I.
MAG MAX	58471,0 V.I.
MANIC MINER	35136,0 V.I. / 34798,0 & 34799,0 & 34800,0 D.I.
MANTRONIX	45971, N N.V.
MARIO BROS	50363, N N.V.
MASTERS OF THE UNIV.	24576,0 V.I.
MEGABUCKS	38166,201 & 38153,0 & 35154,0 E.I. / 37460,0 T.I. 32020,0 I. créditos telefónicos. 31484,0 V.I.
MERMAID MADNESS	36827,201 Q. Robots.
MISSION IMPOSIBLE	39754,0 / 39753,0 / 39755,0 V.I.
MONT ALERT	42241,0 V.I.
MOTOS	64905,41 & 64906,248 V.I.
MOVIE	33693,0 & 45626,0 V.I.
MR WIMPI	49769, N N.V. (1-100)
MS PACMAN	54933,0 V.I.
MUTANT MONTY	51949,0 V.I. / 51108,195 I. / 54304,60 D.L.
NEMESIS	31851,0 D.I.
NEMESIS THE WARLOCK	53442,0 & 53443,12 V.I.
NIGHT SHADE	26287, N N.V.
NIGHTMARE RALLY	40703,0 V.I.
NOMAD	33715,0 V.I.
NONAMED	38543,194 S.M. / 38720,194 & 38837,194 A.I. / 38878,194 P.I. / 38393,194 R.I. / 32496,201 T.I.
NOSFERATU	55181,0 I. / 54317,61 V.I.
NUCLEAR BOWLS	57029,203 & 57030,203 Pasas de prueba. 52227, n+1 N.T.
OLE TORO	36076,201 V.I. 37319,201 V.I.
OLLI & LISA	50577,24 & 50578,2 V.I.
ORION	38303,0 V.I.
PAPER BOY	45480, N N.V.
PARABOLA	44819,0 E.I. / 46790,191 No 36 objetos.
PENTAGRAM	28404,0 I. / 26781,201 Q.F.
PHANTOMAS	48182,0 V.I. / 45566, N N.V.
PHANTOMAS II	26920, N N.V. / 27529,0 & 27532,0 V.I.
PINBAL WIZARD	
PIPP0	



COMO GANAR A LA LOTO CON SU ORDENADOR (Y II)

En esta segunda parte del artículo ofrecemos el programa que lleva a la práctica todos los principios técnicos que vimos en lo anteriormente publicado.

Debido a la gran cantidad de cálculos y lo complejo de los mismos, el programa se toma un largo rato en inicializarse. Pero una vez superada esta fase, el resto de operaciones se realizan de un modo casi inmediato.

Para que pueda funcionar es imprescindible la apertura previa de un fichero en microdrive o cinta de la siguiente forma:

```
1 ' Cargador para cinta
2 '
10 DIM U(49)
20 LET F$=""
30 SAVE "DATOS" DATA U()
40 SAVE "FECHA" F$
```

```
10 ' Cargador para MICRODRIVE
20 '
30 DIM U(49)
40 LET F$=""
50 OPEN #5;"M";1;"DATOS"
60 FOR N=1 TO 49
70 PRINT #5; U(N)
80 NEXT N
90 CLOSE #5
100 OPEN #6;"M";1;"FECHA"
110 PRINT #6; F$
120 CLOSE #6
```

Una vez en el menú del programa, se deberá elegir la opción 3 y poner al día el fichero, a tal efecto se adjunta una tabla-índice de apariciones actualizada al día 4-II-88. De cualquier modo en el suplemento dominical del diario EL PAIS suelen aparecer tablas similares.

El programa utiliza los cursores y la barra espaciadora para introducir los datos que necesita.

Por último, recordar que la efectividad de este programa es mayor cuanto más próxima esté la fecha del sorteo.

¡Ah! ¡Y no se olviden de nosotros si tienen suerte!



```
1 REM
2 REM ☐ ALFONSO GUSTAVO CHICO
   REM FERNANDEZ DE TERAN
3 REM
4 REM
10 PRINT AT 10,0; PAPER 1; INK
7;"INICIALIZACION. ESPERE 30 MIN
UTOS"
20 RANDOMIZE
30 DIM H(1,2): DIM v(12): DIM
n(100)
70 FOR f=1 TO 12
80 FOR m=1 TO 100
90 LET n(m)=INT (RND*50): IF n
(m)=0 THEN GO TO 90
100 NEXT m
110 LET h(1,1)=n(1)
115 LET h(1,2)=1
120 FOR r=1 TO 100
130 LET veces=0
140 FOR o=1 TO 100
150 IF n(r)=n(o) THEN LET vece
s=veces+1
160 NEXT o
170 IF veces>h(1,2) THEN GO SU
B 8000
180 NEXT r
185 IF f>1 THEN GO SUB 300: GO
TO 200
187 LET v(f)=h(1,1)
200 NEXT f
205 BEEP 1,4
210 GO TO 500
```

```

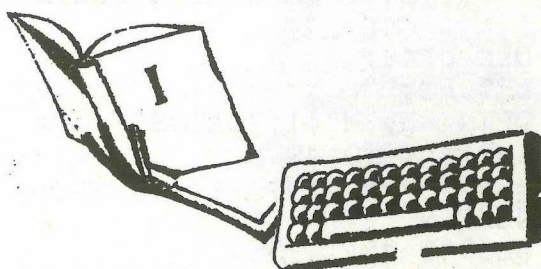
300 REM ordena
310 IF v(f-1)<h(1,1) THEN LET
v(f)=h(1,1): RETURN
320 LET q=1
330 IF v(q)>h(1,1) THEN FOR a=
f-1 TO q STEP -1: LET v(a+1)=v(a
): NEXT a: LET v(q)=h(1,1): RETU
RN
340 LET q=q+1: IF q<>f THEN GO
TO 330
350 RETURN
499 REM inicializacion
500 GO SUB 1000
501 DIM e(2,6)
502 DIM r(300,6)
503 LET FLAG1=0: LET FLAG2=0
505 DIM u(49)
510 LET nnum=6
520 LET nap=1
530 GO SUB 2000
540 GO TO 3000
1000 REM sub.pantalla
1010 CLS
1020 PRINT AT 1,8: PAPER 1; INK
7;"LOTERIA PRIMITIVA"
1030 PRINT AT 5,5; INK 4; PAPER
7;"1.-CANTIDAD DE NUMEROS:";AT 7
,5;"2.-CANTIDAD DE APUESTAS:";AT
9,5;"*IMPORTE:";AT 12,5;"3.-ACT
UALIZAR DATOS";AT 14,5;"4.-ELECC
ION DE NUMEROS";AT 16,5;"5.-VER
NUMEROS"
1080 PRINT AT 19,0; INK 7; PAPER
2;" PULSA EL NUMERO DE LA OPCIO
N "
1090 PRINT AT 21,0; INK 0; PAPER
7;CHR$(127);CHR$(32);CHR$(65
);CHR$(46);CHR$(71);CHR$(46);
CHR$(67);CHR$(72);CHR$(73);CH
R$(67);CHR$(79);" ***MUNDO SPE
CTRUM***"
1100 RETURN
2000 REM PONE NNUM,NAP
2005 LET M$=STR$(NNUM)+" "
2010 PRINT AT 5,29; INK 2;M$
2015 LET Z$=STR$(NAP)+" "
2020 PRINT AT 7,29; INK 2;Z$
2030 PRINT AT 9,14; INK 2;NAP*10
0
2040 RETURN
3000 REM BUCLE PRINCIPAL
3005 LET I$=INKEY$
3010 IF I$="1" THEN GO SUB 4000
3020 IF I$="2" THEN GO SUB 4100
3030 IF I$="3" THEN GO SUB 4200

```

```

3040 IF I$="4" AND FLAG1=1 THEN
GO SUB 5000
3050 IF I$="5" AND FLAG2=1 THEN
GO SUB 6000
3060 GO TO 3000
4000 REM NNUM
4005 LET FLAG2=0
4010 PRINT AT 5,4; INK 6;">"
4020 LET I$=INKEY$
4025 IF I$="5" AND NNUM>6 THEN
LET NNUM=NNUM-1
4030 IF I$="8" AND NNUM<12 THEN
LET NNUM=NNUM+1: IF NNUM>6 AND
NAP=1 THEN LET NAP=NAP+1
4040 IF I$=" " THEN GO SUB 2000
: PRINT AT 5,4;" ": RETURN
4050 GO SUB 2000
4060 GO TO 4020
4100 REM NAP
4105 LET FLAG2=0
4110 PRINT AT 7,4; INK 6;">"
4120 LET I$=INKEY$
4125 IF I$="5" AND NAP>1 THEN L
ET NAP=NAP-1
4130 IF I$="8" AND NAP<24 THEN
LET NAP=NAP+1
4140 IF I$=" " THEN GO SUB 2000
: PRINT AT 7,4;" ": RETURN
4150 GO SUB 2000
4160 GO TO 4100
4200 REM ACTUALIZAR DATOS
4205 LET FLAG1=1
4210 CLS
4212 INPUT "CASSETTE O MICRODRIV
E?(C/M)";I$: IF I$="M" THEN GO
TO 4500
4214 CLS : PRINT PAPER 1; INK 2
;" INTRODUCZA CINTA DE FICHEROS
"

```



```

4220 LOAD "DATOS" DATA U()
4230 LOAD "FECHA" DATA F$(1)
4270 CLS
4280 PRINT AT 0,0; INK 7; PAPER
2;"ULTIMA ACTUALIZACION:";F$(1)
4290 INPUT "FECHA ACTUAL?";F$(1)
4300 FOR N=1 TO 49
4310 PRINT AT 4,0; INK 7; PAPER
1;"APARICIONES DEL NUMERO ";N;":
";AT 4,25;U(N)
4315 LET I$=INKEY$
4320 IF I$="8" THEN LET U(N)=U(
N)+1: PRINT AT 4,25;STR$(U(N))+
" "
4330 IF I$="5" AND U(N)>0 THEN
LET U(N)=U(N)-1: PRINT AT 4,25;S
TR$(U(N))+ " "
4340 IF I$=" " THEN NEXT N: GO
TO 4360
4350 GO TO 4315
4360 CLS
4370 PRINT FLASH 1; INK 2;" PR
OCEDIENDO A GRABAR FICHERO "
4375 PRINT FLASH 1; INK 1;" RE
BOBINE LA CINTA HASTA EL CO
MIENZO DEL FICHERO ANTERIOR "
4380 PAUSE 0
4390 SAVE "DATOS" DATA U()
4400 SAVE "FECHA" DATA F$(1)
4417 GO SUB 1000
4418 GO SUB 2000
4420 RETURN
4500 CLS : PRINT FLASH 1; INK 2
;"INTRODUZCA CARTUCHO DE FICHERO
S "
4510 OPEN #4;"M";1;"DATOS"
4520 FOR N=1 TO 49: INPUT #4;U(N
)
4530 NEXT N
4540 CLOSE #4
4550 OPEN #5;"M";1;"FECHA"
4560 INPUT #5;F$
4570 CLOSE #5
4575 CLS
4580 PRINT AT 0,0; INK 7; PAPER
2;"ULTIMA ACTUALIZACION:";F$
4590 INPUT "FECHA ACTUAL?";F$
4600 FOR N=1 TO 49
4610 PRINT AT 4,0; INK 7; PAPER
1;"APARICIONES DEL NUMERO ";N;":
";AT 4,28; INK 0; PAPER 7;STR$(
U(N))+ " "
4615 LET I$=INKEY$
4630 IF I$="5" AND U(N)>0 THEN
LET U(N)=U(N)-1: PRINT AT 4,28;S
TR$(U(N))+ " "

```

```

4635 IF I$="8" THEN LET U(N)=U(
N)+1: PRINT AT 4,28;STR$(U(N))+
" "
4640 IF I$=" " THEN NEXT N: GO
TO 4660
4650 GO TO 4615
4660 CLS
4670 PRINT FLASH 1; INK 2;" PR
OCEDIENDO A GRABAR FICHERO "
4680 ERASE "M";1;"DATOS"
4690 ERASE "M";1;"FECHA"
4700 OPEN #4;"M";1;"DATOS"
4710 FOR N=1 TO 49
4720 PRINT #4;U(N)
4730 NEXT N
4740 CLOSE #4
4750 OPEN #5;"M";1;"FECHA"
4760 PRINT #5;F$
4780 CLOSE #5
4800 GO SUB 1000
4810 GO SUB 2000
4820 RETURN
5000 REM ELECCION DE NUMEROS
5005 GO SUB 7000
5010 LET FLAG2=1
5012 PRINT AT 14,4; INK 6;">"
5020 FOR N=1 TO NAP
5030 FOR M=1 TO 6
5040 IF N=1 THEN LET R(N,M)=E(1
,M)
5050 IF N=2 THEN LET R(N,M)=E(2
,M)
5060 IF N>2 AND N<9 THEN GO SUB
5500
5070 IF N>8 AND N<15 THEN GO SU
B 5600
5080 IF N>14 AND N<20 THEN GO S
UB 5700
5090 IF N>19 AND N<25 THEN GO S
UB 5800
5100 NEXT M
5110 NEXT N
5120 PRINT AT 14,4;" "
5130 RETURN
5500 IF N-2=M THEN LET R(N,M)=E
(2,M): RETURN
5510 LET R(N,M)=E(1,M)
5520 RETURN
5600 IF N-8=M THEN LET R(N,M)=E
(1,M): RETURN
5610 LET R(N,M)=E(2,M)
5620 RETURN
5700 IF N-14=M THEN LET R(N,M)=
E(2,M): LET R(N,M+1)=E(2,M+1): L
ET M=M+1: RETURN
5710 LET R(N,M)=E(1,M)

```

```

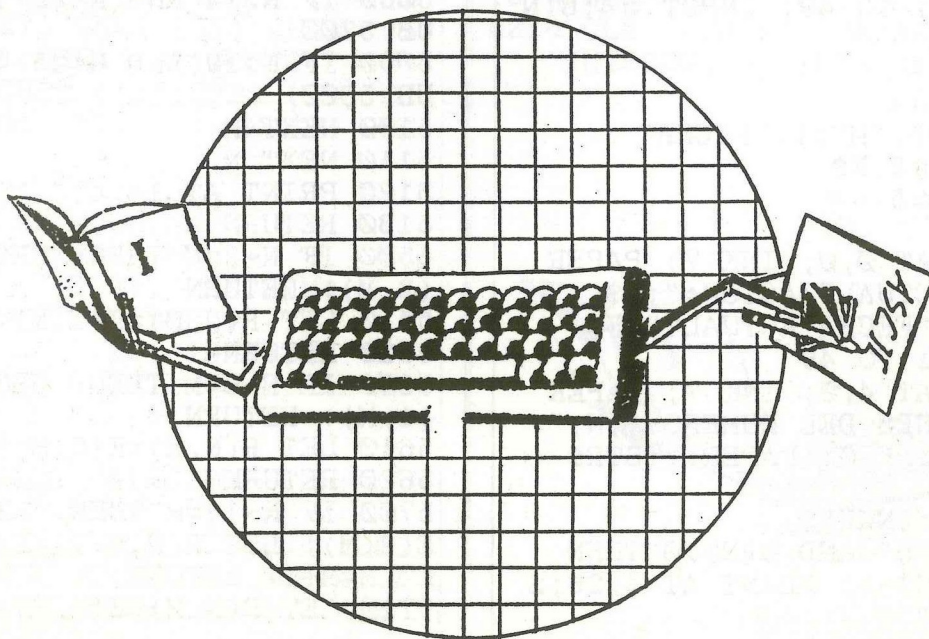
5720 RETURN
5800 IF N-19=M THEN LET R(N,M)=
E(1,M): LET R(N,M+1)=E(1,M+1): L
ET M=M+1: RETURN
5810 LET R(N,M)=E(2,M)
5820 RETURN
6000 REM PRESENTACION DE RESULTA
DOS
6010 CLS
6020 INPUT "POR PANTALLA O IMPRE
SORA?(P/I)";I$
6025 IF I$="I" OR I$="i" THEN G
O TO 6500
6030 IF I$<>"P" AND I$<>"p" THEN
GO TO 6020
6040 CLS
6045 LET X=0: LET Y=0
6050 FOR N=1 TO NAP
6060 REM PRINT AT X,Y; INK 7; P
APER 1;"APUESTA NUM.";N
6070 IF Y>=10 THEN LET X=11
6080 LET X1=X: LET Y1=Y
6100 PRINT AT X,Y; PAPER 1; INK
7;"APUESTA NUM.";N
6110 FOR M=1 TO 6
6120 LET X1=X1+1: PRINT AT X1,Y1
+5; INK 2;R(N,M)
6130 NEXT M
6135 LET Y=Y+14
6140 IF Y>=25 AND X>=10 THEN PA
USE 0: CLS : LET X=0: LET Y=0
6150 NEXT N
6152 PAUSE 0
6155 GO SUB 1000
6156 GO SUB 2000

```

```

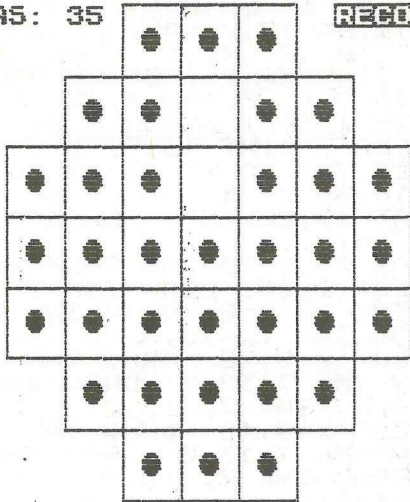
6160 RETURN
6500 FOR N=1 TO NAP
6510 LPRINT "APUESTA NUM.";N
6520 FOR M=1 TO 6
6530 LPRINT R(N,M);"-";
6540 NEXT M: NEXT N
6550 RETURN
7000 REM PONE ORDEN NUM
7012 LET N1=1: LET M1=1
7015 LET CANT=NNUM
7020 FOR N=1 TO 2
7026 IF N=2 THEN LET M1=1
7030 FOR M=1 TO 6
7040 LET E(N,M)=V(2*M1-N1+1)
7045 LET M1=M1+1
7046 LET CANT=CANT-1
7047 IF CANT=0 THEN LET N1=1
7050 NEXT M
7055 LET N1=N1+1
7057 IF CANT=0 THEN LET N1=1
7060 NEXT N
7070 FOR M=1 TO 6
7080 IF U(E(2,M))<U(E(1,M)) THEN
LET A=E(1,M): LET E(1,M)=E(2,M
): LET E(2,M)=A
7090 NEXT M
7100 RETURN
8000 LET anterior=h(1,1): LET h(
1,1)=n(r): LET h(1,2)=veces
8010 FOR s=1 TO f-1
8020 IF v(s)=h(1,1) THEN LET h(
1,1)=anterior: LET s=f-1: RETURN
8030 NEXT s
8040 RETURN

```



FICHAS: 35

RECORD: 36



PULSE UNA TECLA PARA CONTINUAR

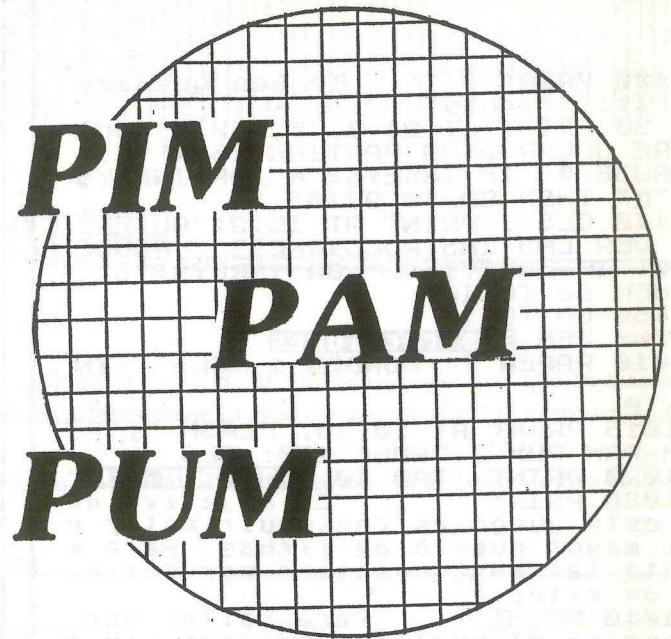
SINCLAIR
Zx Spectrum

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	
	Z	X	C	V	B	N	M		

0=ARRIBA A=ABAJO O=IZDA
P=DCHA N=CONFIRMAR T=TERMINAR

```

2 LET r=36
10 GO SUB 1000
15 BORDER 1: PAPER 4: CLS : PA
PER 7
20 GO SUB 2000
30 GO SUB 3000
100 REM DESARROLLO
105 INK 0: LET a$=""
110 LET z=36: LET x=9: LET y=14
115 PRINT PAPER 5; AT x+1, y+1; "
"
120 PRINT PAPER 5; OVER 1; AT x,
y; a$; AT x+1, y; a$; AT x+2, y; a$: PA
USE 0: BEEP .03, 30
125 PRINT OVER 1; AT x, y; a$; AT x
+1, y; a$; AT x+2, y; a$:
130 LET b$=INKEY$: LET x1=x+1:
LET y1=y+1
    
```



```

140 LET x=x-3+(b$="q" AND (x-3)
>-1)+3+(b$="a" AND (x+3)<21)
150 LET y=y-3+(b$="o" AND (y-3)
>4)+3+(b$="p" AND (y+3)<26)
155 IF ATTR (x+1, y+1)=96 THEN L
ET x=x1-1: LET y=y1-1: GO TO 120
160 IF (b$="n") THEN IF (SCREEN
$(x+1, y+1)<>" ") THEN LET x1=x+
1: LET y1=y+1: GO SUB 200
170 IF b$="s" THEN GO TO 400
180 GO TO 120
200 REM FIN
205 PRINT AT x1, y1; FLASH 1; OV
ER 0; "●": PAUSE 0: BEEP .03, 20:
LET b$=INKEY$
210 LET x=x-6+(b$="q" AND (x-6)
>-1)+6+(b$="a" AND (x+6)<21)
220 LET y=y-6+(b$="o" AND (y-6)
>4)+6+(b$="p" AND (y+6)<26)
225 LET z$=SCREEN$( (x+1+x1)/2,
(y+1+y1)/2)
230 IF SCREEN$(x+1, y+1)<>" " O
R ATTR (x+1, y+1)=96 OR CODE z$<>
0 THEN PRINT AT 0, 0; FLASH 1; "
ILEGAL ": BEEP 1, -10: LET x=x1-
1: LET y=y1-1: LET z=z+1: GO TO
250
240 PRINT AT x1, y1; " "; AT x+1, y
+1; "●"; AT x+1+3+(b$="q")-3+(b$="
a"), y+1+3+(b$="o")-3+(b$="p"); "
"
250 LET z=z-1: PRINT BRIGHT 1;
PAPER 0; INK 6; AT 0, 0; "FICHAS: "
; z; " " AND z<10; AT 0, 22; INVERSE
1; "RECORD: "; r: RETURN
400 REM FIN
405 CLS : IF z>=r THEN PRINT AT
7, 10; FLASH 1; " LO SIENTO "; AT
9, 3; FLASH 0; "NO HAS BATIDO EL R
ECORD"; AT 11, 3; "El record sigue
siendo "; r; GO TO 420
410 PRINT AT 8, 9; FLASH 1; PAPE
R 6; BRIGHT 1; "FELICIDADES!!": L
ET r=z
415 PRINT AT 10, 5; "HAS BATIDO E
L RECORD";
    
```

LISTADOS

```

420 PRINT "" Te han quedado
;z; " fichas"
430 PRINT AT 21,0; FLASH 1;"QUI
ERE JUGAR OTRA PARTIDA (S/N)?"
PAUSE 0: IF INKEY$="N" OR INKEY$
="n" THEN GO TO 9710
440 CLS : PRINT AT 10,2;"QUIERE
S VER LAS INSTRUCCIONES?": PAUSE
0: IF INKEY$="s" OR INKEY$="S"
THEN GO TO 10
450 GO TO 15
1000 REM instrucciones
1010 PAPER 7: BORDER 1: CLS : IN
K 0
1015 PRINT AT 10,10; FLASH 1;"PI
N-PAM-PUM": PAUSE 100: CLS
1020 PRINT TAB 10;"PIN-PAM-PUM"
1030 PRINT "" El objetivo de
este juego es conseguir matar e
l mayor numero de fichas. Para m
atarlas hay que saltar por encima
de ellas."
1040 PRINT "" Para saltar por
encima de una ficha primero hay q
ue colocar el cuadro azul sobre l
a ficha que va a saltar, despues
pulsar 1 poniendose asi la f
icha intermi-tente y, por ultimo
, pulsar la tecla correspondie
nte a la di-reccion del salto."
;
1050 PRINT " Si no se pue-den m
atar mas fichas pulsar 5"
1070 PRINT ""; FLASH 1;" PULSE U
NA TECLA PARA CONTINUAR "
1080 PAUSE 0: GO TO 9600
2000 REM graficos y tablero
2005 RESTORE 9020: LET x=40: LET
y1=7
2010 FOR n=0 TO 7
2020 READ v: READ y: READ z: REA
D x1: READ z1
2025 POKE USR "f"+n,v
2030 PLOT x+n*24,y: DRAW 0,z
2035 PLOT x1,y1+n*24: DRAW z1,0
2040 NEXT n
2050 RETURN
3000 REM colocacion fichas
3005 RESTORE 9040: FOR x=0 TO 18
STEP 3
3010 READ y: READ z
3015 FOR n=0 TO z
3020 PRINT INK 0; OVER 1; AT x,y+
3*n;" "; AT x+1,y+3*n;" ● "; AT
x+2,y+3*n;" "
3030 NEXT n: NEXT x: RETURN
9000 REM datos fichas y tablero
9030 DATA 60,56,71,88,72,126,32,
119,64,120,255,8,167,40,167,255,
8,167,40,167,255,8,167,40,167,25
5,8,167,40,167,126,32,119,64,120
,60,56,71,88,72
9040 DATA 11,2,8,4,5,6,5,6,5,6,8
,4,11,2
9600 CLS : BORDER 5: BRIGHT 1
9605 FOR x=2 TO 20: PRINT PAPER
0; AT x,0;
": NEXT x
9610 PRINT PAPER 0; INK 7; AT 4,2
;"Zx Spectrum"
9615 PRINT PAPER 2; AT 6,1; "
9620 PRINT PAPER 0; INK 7; AT 9,2

```

```

;"1 2 3 4 5 6 7 8 9 0";
FLASH 1; AT 12,2;"0"; FLASH 0; AT
12,3;" U E R T Y U I ";
FLASH 1; AT 12,26;"0"; FLASH 0; A
T 12,27;" "; FLASH 1; AT 12,29;"
P"; AT 15,3;"A"; FLASH 0; AT 15,4;
" "; FLASH 1; AT 15,6;"S"; FLASH
0; AT 15,7;" D F G H J K
L"; AT 18,5;"Z X C V B "; FL
ASH 1; AT 18,20;"N"; FLASH 0; AT 1
8,21;" M"
9625 FOR x=10 TO 234 STEP 24:
9630 PLOT x,95: DRAW INK 7;0,10:
DRAW INK 7;13,0: DRAW INK 7;0,-
10: DRAW INK 7;-13,0
9635 PLOT x+5,72: DRAW INK 7;0,1
0: DRAW INK 7;13,0: DRAW INK 7;0
,-10: DRAW INK 7;-13,0
9640 PLOT x+9,48: DRAW INK 7;0,1
0: DRAW INK 7;13,0: DRAW INK 7;0
,-10: DRAW INK 7;-13,0
9645 NEXT x
9650 PLOT 15,34: DRAW INK 7;16,0
: DRAW INK 7;0,-10: DRAW INK 7;-
16,0: DRAW INK 7;0,10
9655 FOR x=38 TO 220 STEP 24: PL
OT x,24: DRAW INK 7;0,10: DRAW I
NK 7;13,0: DRAW INK 7;0,-10: DRA
U INK 7;-13,0: NEXT x
9660 PLOT 226,24: DRAW INK 7;21,
0: DRAW INK 7;0,10: DRAW INK 7;-
21,0: DRAW INK 7;0,-10
9665 PLOT 13,148: DRAW INK 7;15,
0: DRAW INK 7;0,3: DRAW INK 7;-1
5,0: DRAW INK 7;0,3: DRAW INK 7;
15,0
9670 PLOT 34,148: DRAW INK 7;0,6
: PLOT INK 7;34,156
9675 PLOT 38,148: DRAW INK 7;0,6
: DRAW INK 7;15,0: DRAW INK 7;0,
-6
9680 PLOT 57,148: DRAW INK 7;0,6
: DRAW INK 7;15,0: PLOT 57,148:
DRAW INK 7;15,0
9685 PLOT 76,148: DRAW INK 7;0,8
9690 PLOT 79,148: DRAW INK 7;15,
0: DRAW INK 7;0,3: DRAW INK 7;-1
5,0: DRAW INK 7;0,-3: PLOT 94,15
2: DRAW INK 7;0,2: DRAW INK 7;-1
5,0
9695 PLOT 99,148: DRAW INK 7;0,6
: PLOT INK 7;99,156
9700 PLOT 104,148: DRAW INK 7;0,
6: DRAW INK 7;15,0
9705 BRIGHT 0: PRINT AT 20,0; IN
K 2;" 0=ARRIBA A=ABAJO 0=
IZDA P=DCHA N=CONFIRMAR T=TERM
INAR "; AT 0,1;"PULSE UNA TECLA P
ARA CONTINUAR"; INK 0: PAUSE 0:
GO TO 15
9710 CLS : BORDER 7: PAPER 7: IN
K 0: FLASH 1: PRINT AT 10,2;"PRE
PARADO PARA OTRO PROGRAMA": FLAS
H 0: PRINT AT 12,11;"PULSE PLAY"
: LOAD ""

```

TRUCOS

EXTRALIFE

Lo más difícil en una aventura-gráfico-conversacional, es llegar a conocer las numerosas acciones que se pueden realizar. Por ello, os ofrecemos a continuación el listado en orden alfabético de los verbos que admite esta aventura, para aquellos que deseen llegar por su cuenta.

No obstante, si no lo conseguís, el próximo mes publicaremos en nuestras páginas la manera de concluir la aventura.

Verbos:

ABAJO	CERRAR	EXAMINAR	HUIR	METER	SAVE
ABRIR	COGER	FIN	INTRODUCIR	MIRAR	SOLTAR
ARRANCAR	CORRER	FORZAR	INVENTARIO	MONTAR	SUBIR
ARRIBA	DAR	FROTAR	LANZAR	NORTE	SUR
ATACAR	DEJAR	GOLPEAR	LEER	OESTE	SUSTITUIR
BAJAR	ENTRAR	GRABAR	LOAD	PREGUNTAR	TENDER
CAMBIAR	ESQUIVAR	GRAFICOS	LUCHAR	REGALAR	TEXTO
CARGAR	ESTE	HABLAR	MATAR	ROMPER	

CONSEJOS PRACTICOS

(COMO UTILIZAR LOS CARGADORES)

1. Teclar el listado que acompaña a cada artículo.
2. Grábalo en una cinta con **SAVE "Nombre" LINE 0.** (Donde el nombre será el título que nosotros queramos, con un máximo de 9 letras).
3. Resetea el ordenador y carga con **LOAD""** lo anteriormente grabado.
4. Contesta a las preguntas, si las hay, con **S ó N.**
5. Pon la cinta original desde el principio y pulsa **"play"** en el casette. Espera a que la carga finalice.
6. Contesta a las preguntas si las hay con **S ó N.**
7. Ya puedes jugar con las mejores elegidas.

GUIA DE SOFTWARE

PARA EL

SPECTRUM 128K,

PLUS 2 Y PLUS 3

A PARTIR DE LA PRIMERA APARICION DEL SPECTRUM 128K, FUERON MUY POCAS LAS CASAS QUE SE DEDICARON A HACER SOFTWARE PARA ESTE MODELO, LOS PRIMEROS PROGRAMAS EN APARECER, FUERON LOS YA LEGENDARIOS, MATCH DAY y SUPERTTEST.

PERO ESTO NO DURÓ MUCHO, PRONTO SE COMERCIALIZÓ EL NUEVO MODELO PLUS 2, QUE IMPULSARÍA UN POCO MÁS LA CREACIÓN DEL SOFTWARE 128K, APARECIENDO NUEVOS PROGRAMAS DE UTILIDADES INTERFACES ESPECIALES PARA ESTE MODELO.

EN CUANTO A HARDWARE, ES EL MULTIFACE 128K EL QUE HACE APARICIÓN, PERMITIÉNDONOS COPIAR CUALQUIER PROGRAMA DE 48 ó 128K EN CINTA. SUMANDO A ESTA UTILIDAD, LA POSIBILIDAD DE PONER POKES Y UTILIZAR LAS 8K DE RAM QUE TIENE EL INTERFACE. EN CUANTO AL SOFTWARE, ALGUNOS DE LOS TITULOS QUE APARECIERON, FUERON:

1. **AMAUROTE**, 128K. DISTRIBUIDO POR DRO SOFT.

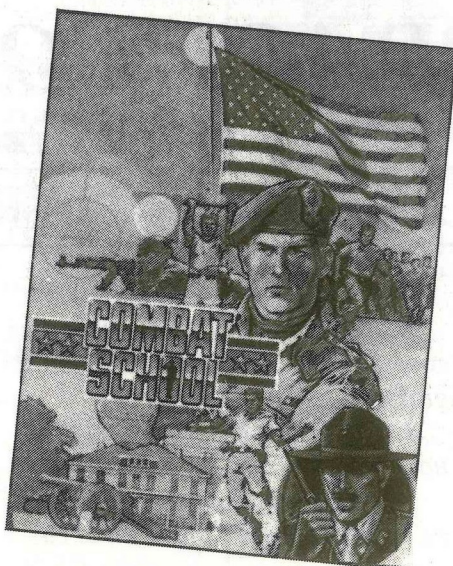
ES UN MAGNÍFICO PROGRAMA TRIDIMENSIONAL, CON MUY BUENOS EFECTOS SONOROS Y UNAS DIGITALIZACIONES (TIPO SPECTRUM POR SUPUESTO), BASTANTE SIMPÁTICAS Y BIEN REALIZADAS.

2. **AUF WIEDERSEHEN MONTY**, 128K. DISTRIBUIDO POR ERBE.

SE DIFERENCIA DE LA VERSION 48K. EN QUE ESTE POSEE UN SONIDO MUY SUPERIOR Y EN LOS EFECTOS DE VOZ QUE PRESENTA.

3. **COMBAT SCHOOL** 128K. DISTRIBUIDO POR ERBE.

LOS POSEEDORES DEL SPECTRUM 128K. QUE ADQUIERAN ESTE PROGRAMA, NO TENDRÁN QUE VOLVERSE LOCOS, CARGANDO LAS FASES SEGÚN LAS PASAN, ÉSTAS SE CARGARÁN EN DISCO-RAM, EVITÁNDONOS LA MOLESTA BÚSQUEDA DE FASES. A SU VEZ INCORPORA POR SUPUESTO UN SONIDO QUE DEJA-



RÍA EN RIDÍCULO A CUALQUIER SPECTRUM 48K.

4. **GALLIPOLI** 128K.

ESTE PROGRAMA ES HASTA AHORA EL PRIMER ESTRATÉGICO ESCRITO PARA UN 128K. INCORPORA CIERTAS VENTAJAS QUE EN LA VERSIÓN 48K. SE ECHAN DE MENOS.

PARA QUE ESTE PROGRAMA FUNCIONE EN UN PLUS 3, TENDRÍAMOS QUE HACER UNOS PEQUEÑOS CAMBIOS:

A) DEBEREMOS PONER MERGÉ ””. AL COMIENZO DEL PROGRAMA.

B) PONER LIST.

C) SUSTITUIR LAS INSTRUCCIONES LOAD! “nombre POR LOAD”M: nombre

ESTO SE DEBE A QUE EL PLUS 3, ALMACENA DATOS EN DISCO-RAM DE DIFERENTE FORMA AL PLUS 2 Y AL PRIMER 128K. (LOS DEMÁS PROGRAMAS FUNCIONAN SIN TENER QUE HACER NADA, YA QUE LA CARGA SE REALIZA CON UNA RUTINA EN CÓDIGO MÁQUINA, QUE ES IGUAL PARA LOS DOS MODELOS).

5. **KNIGHT TIME**. DISTRIBUIDO POR DRO SOFT.

INCORPORA MÚSICA MULTICANAL DURANTE EL JUEGO Y AÑADE MÁS PANTALLAS.

6. GLADIADOR DOMARK
IGUAL QUE SU ANTECESOR PERO UTILIZA EL NUEVO CHIP DE SONIDO DEL 128K.

7. GLIDER RIDER.
INCORPORA EFECTOS SONOROS ÚNICAMENTE.

8. THEY CALL ME A TROOPER.
NO ES UN JUEGO MUY FANTÁSTICO QUE DIGAMOS, PERO SE HA HECHO EXCLUSIVAMENTE PARA EL MODELO SPECTRUM 128K.

9. RENEGADE 128K. IMAGINE. DISTRIBUIDO POR ERBE.

ES IGUAL QUE EL JUEGO PARA 48K. PERO INCORPORA UNA MÚSICA MULTICANAL EN CADA FASE.

10. MATCH DAY 128K. Y SUPERTEST 128K.

ESTOS DOS ERAN LOS PROGRAMAS QUE REGALABAN AL COMPRAR LA PRIMERA VERSIÓN DEL SPECTRUM 128K. EL MATCH DAY INCORPORABA EFECTOS DE SONIDO Y ALGUNOS SCREENS, EN LOS QUE APARECÍAN ALGUNOS PORTEROS HACIENDO PARADAS.

EN EL SUPERTEST TAMBIÉN SE INCLUÍAN ESTOS EFECTOS SONOROS Y ADEMÁS LA CARGA SE EFECTUABA EN UN ÚNICO BLOQUE.

11. STARGLIDER 128K.

IGUAL QUE LA VERSIÓN 48K. PERO CON EFECTOS SONOROS E INCLUÍDA LA POSIBILIDAD DE COGER MÁS ARMAMENTO.

12. STAR PILOT. FIREBIRD. DISTRIBUIDO POR DRO SOFT.

ADEMÁS DE LOS EFECTOS SONOROS, INCLUYE LA POSIBILIDAD DE GANAR DINERO Y PODER ADQUIRIR NUEVAS ARMAS CON LAS QUE DESTRUIR AL ENEMIGO.

13. NEVERLY HISTORY,OCEAN
LA HISTORIA INTERMINABLE, LA PRIMERA AVENTURA 128K.

14. TAIPAN OCEAN. DISTRIBUIDO POR ERBE.

15. SIGMA SEVEN. DURELL MATTEL. DISTRIBUIDO POR ERBÉ.

LA MEZCLA MAS INSOSPECHADA DE COMECOCOS, SIMOS Y BATALLA GALÁCTICA MEZCLADA CON UNOS PODEROSOS EFECTOS SONOROS.

16. CIRUS 128K.

UNO DE LOS MEJORES PROGRAMAS DE 128K DE AJEDREZ.

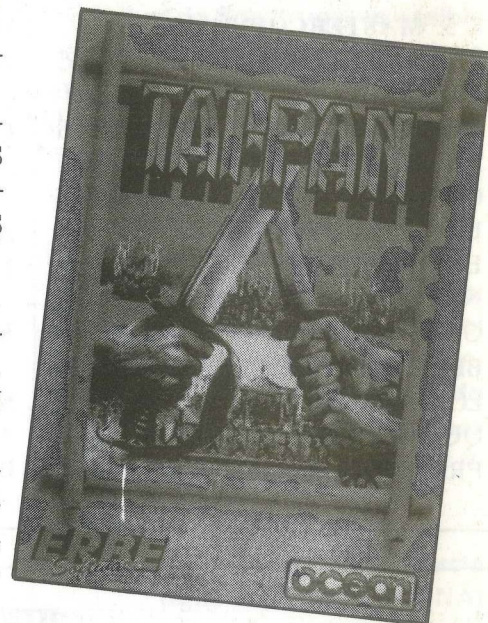
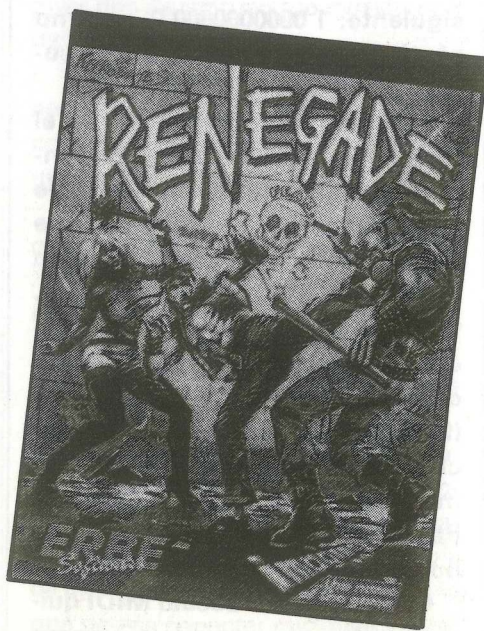
17. LA ABADIA DEL CRIMEN OPERA SOFT.

PRONTO EN NUESTRAS PANTALLAS, REALIZADO INTEGRAMENTE EN 128K SPECTRUM Y EL MEJOR PROGRAMA EN TRES DIMENSIONES PARA EL 128K.

EN CUANTO A LAS UTILIDADES 128K. PODEMOS NOMBRAR 4 DE LO MEJOR QUE HAY:

1. WHAM 128K. MELBOURNE HOUSE.

ES EL ÚNICO Y EL MEJOR PROGRAMA (ES DE SUPONER), PARA REALIZAR MÚSICA EN EL 128K. PERMITE EL MANEJO DE LOS TRES CANALES SIMULTÁ-



NEAMENTE. SE PUEDEN ALMACENAR DATOS EN EL DISCORAM MIENTRAS SE PROGRAMA CON ÉL.

TAMBIÉN SE PUEDEN CREAR EFECTOS ESPECIALES.

SI POSEES UN PLUS 3, DEBERÁS SEGUIR LOS PASOS EXPLICADOS EN EL GALLIPOLI PARA ADAPTAR ESTE PROGRAMA A TU ORDENADOR, CAMBIANDO LOS LOAD!"nombre POR LOAD"M: nombre y SAVE!"nombre POR SAVE"M: nombre.

2. ART STUDIO 128K.

PARA DIBUJAR Y HACER DISEÑOS: ES EL MEJOR, EL MÁS SENCILLO Y EL MÁS COMPLETO DE TODOS LOS PROGRAMAS EXISTENTES TANTO PARA 48K. COMO PARA 128K.

3. TASWORD 128K.

EL PROCESADOR DE TEXTO. EXISTE UNA VERSIÓN PARA EL SPECTRUM PLUS 2 Y OTRA PARA EL SPECTRUM PLUS 3.

4. ARTIST II. 128K.

OTRO DE LOS MEJORES PROGRAMAS DE DISEÑO.

5. MASTERCOPY 128K.

PERMITE COPIAR BLOQUES DE HASTA 65534 BYTES, PUDIENDO, COPIAR HASTA 114347 BYTES EN BLOQUES. TAMBIEN TIENE OTRAS OPCIONES BASTANTE ÚTILES, COMO PONER PAUSAS ENTRE BLOQUE Y BLOQUE, PONER SONIDO AL FINALIZAR LA GRABACIÓN, CAMBIAR EL NOMBRE DE LOS BLOQUES, CAMBIAR LOS NOMBRES DE CADA BLOQUE Y HASTA PASAR POR IMPRESORA LOS DATOS DE CADA

PROGRAMA, (O BLOQUE DE DATOS).

INCORPORA TRES INSTRUCCIONES DE CARGA: HEARDLES, LOAD Y PROTECTED.

OTROS PROGRAMAS TAMBIÉN APARECIDOS PARA EL SPECTRUM 128K. SON:

RASPUTINFIREBIRD

SAMANTHA FOX

ATHENA.....IMAGINE

BALL BLAZER.....ACTIVISION

BATMANOCEAN

SENTINELFIREBIRD

PAWN

THE PAWN

STIFFLIT AND

COMPANYPALACE SOFT

I OF THE MASK

ROCKY HORROR SHOW

I.C.U.P.S.....THOR

FAIRLIGHT 2.....THE EDGE

Luis Jorge García

BUZON SPECTRUM

Por favor, quisiera saber si para hacer algún programa en código máquina hay que poner alguna cosa especial. Si es así dígamelo.

También desearía saber cómo se subraya en el ZX SPECTRUM.

José Ignacio Sarasola
TAFALLA (NAVARRA)

Antes de realizar cualquier programa en código máquina, le aconsejamos que compre un ensamblador y desensamblador. Estos dos programas los podrá encontrar en cualquier establecimiento especializado de informática.

La única forma de poder subrayar con el spectrum, es crear un juego de caracteres subrayados. De otro modo es imposible realizarlo.

Me gustaría que me explicáseis cómo se hace para escribir en código

máquina el programa publicado en el n.º 1, para pasar pantallas de color a blanco y negro. Poseo un programa que consiste en el Cargado Universal de Código Máquina, pero en él sólo se hace lo siguiente: 1 000000000 0, pero no sé cómo hacerlo con lo que vosotros publicáis.

Poseo un Spectrum + 2 y en el manual que trae la "máquina tonta" no aclara nada sobre el slot de E/S Expansión; me gustaría que me explicárais, no sólo a mí, sino también a los demás usuarios, todo lo necesario, ya que tengo leído que en él se puede conectar un cassette para grabar y reproducir (EAR y MIC) así como otras muchas cosas más y si no recuerdo mal para hacer todas esas cosas hay que darle algunas instrucciones; si podéis darlas mejor.

Con relación al zócalo MIDI quisiera saber si se puede poner un órgano que no tenga salida MIDI,

y qué hay que hacer al órgano para sacarle dicha salida. Aparte del órgano, ¿qué otros instrumentos se pueden conectar?

Gabriel Aráez
BARCELONA

El programa publicado lo puede introducir en el ordenador con el título "LISTADO 2". El listado uno es igual que el 2, la única diferencia es que uno está en ensamblar y otro está en BASIC.

En teoría si se puede conectar un cassette por el slot de expansión y se llevó a la práctica hace unos dos años. Pero el cassette no tuvo éxito.

No se puede colocar ningún órgano al Spectrum + 2 sin que el órgano posea salida MIDI. A la salida MIDI del ordenador se puede conectar cualquier instrumento que posea MIDI.

Os escribo para que me ayudéis en tres cuestiones:

1. Desearía saber si existe algún "Cargador Universal de Código Máquina" pero en el modo 128K.

2. La segunda es respecto a juegos, si me podríais indicar cuándo aparecerán en el mercado comercial del —SOFTWARE—, el juego de "BUBBLE BOBBLE", el juego tan famosamente conocido por los salones recreativos.

3. Cuándo dedicaréis un apartado para POKES o CARGADORES un poco olvidados como EQUI-NOX, CAULDRON II, etc.

Alejandro Som Atienta
VALENCIA

Por el momento sólo existe Cargador Universal de C/M para la versión de 48 y 128 + 3. Te recomendamos que uses la del modo 48 ya que es la que te funcionará, a no ser que tengas un + 3.

Del juego BUBBLE BOBBLE sólo sabemos que lo comercializará DRO SOFT en los próximos meses.

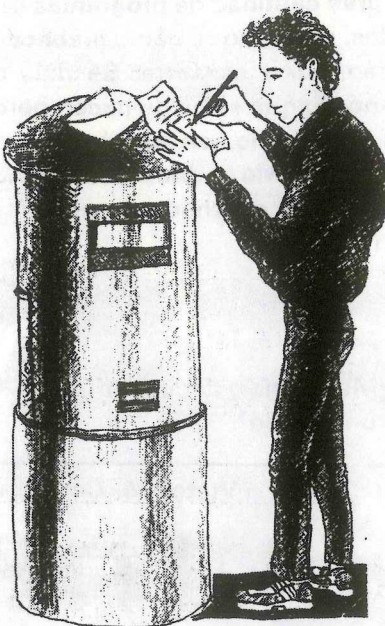
Referente a los de los POKES y CARGADORES, hemos sacado recientemente la primera parte de los POKES de los juegos más famosos. Los CARGADORES de esos juegos no los poseemos, por eso damos desde aquí un aviso a todos los lectores para que nos manden trucos, pokes y mapas y cargadores que posean.

Soy poseedor de un Spectrum + 128K y no he visto en el mercado ninguno a parte del mío, por si existe alguna duda es el que trae calculadora a parte y un refrigerador acoplado en su parte derecha. Qué ventajas tiene sobre el de 48K y el Spectrum + a parte de sus 128K?

Otra pregunta es si se pueden conseguir programas culturales o de informática y dónde para mi ordenador.

Qué impresora se le puede acoplar?

José Luis García
CADIZ



Las ventajas del 128 sobre el Spectrum 48K son:

- Tiene un chip de sonido, el AY 8912, que permite manejar tres canales de sonido independientemente con 8 octavas, con lo que podrás conseguir efectos sonoros idénticos a los que producen el MSX y AMSTRAD.

- Salida MIDI, para conectar cualquier tipo de instrumento musical con dicha salida.

- Salida RS232, con ella podrás conectar cualquier impresora RS232 y comunicarte con otros ordenadores que utilicen el mismo sistema.

- Sonido por la televisión, con lo que el sonido tendrá mayor calidad.

- Disco RAM, conseguirás el doble de memoria que la versión anterior.

Con respecto a tu última pregunta, te remitimos a Microbyte y seguro que te informará detalladamente.

Puedes acoplar cualquier impresora con salida RS232. Para realizar copias gráficas, necesitarás una compatible EPSON, a no ser que dispongas de un interface CENTRONICS, con lo que podrás conectar cualquier impresora CENTRONICS.

Tengo entendido que varias marcas de ordenadores personales tienen en el mercado un buen paquete de Software de gestión.

A nivel de Spectrum ¿es posible que en un tiempo no muy lejano Vds. hayan pensado o estén trabajando en programas de estas características, que permitan a uno mismo realizar este tipo de trabajo, sin tener que recurrir a la compra de dichos programas?

Quisiera indicarles también, como segunda cuestión, que el programa del Supermuelle no funciona correctamente, ya que todo va bien hasta que cae la bola, pues el muelle no realiza su función y finaliza el juego.

J.M. Sola García
(Igualada - BARCELONA)

En primer lugar gracias por su felicitaciones. Contestando a su primera pregunta le diremos que nuestro gabinete de programadores está elaborando varios programas de gestión (nosotros preferimos llamarlos programas de "utilidades") y el primer fruto de éste trabajo ha sido el programa "FICHERO", publicado en el número 2.

Comprobando su observación, hemos visto que el programa "Super Muelle" funciona correctamente. Por lo tanto suponemos que habrá tenido algún error a la hora de teclearlo, posiblemente haya omitido alguna línea de programa, le aconsejamos que lo revise.

Quisiera saber, teniendo en cuenta que tengo un 128 plus 2 de Sinclair, cómo se ensambla a mano y si puede producir algún perjuicio al tener el ordenador mucho tiempo en marcha, por ejemplo durante cinco horas.

Joan Giménez Cabrillana
BADALONA



Para ensamblar un texto de código máquina a mano, te llevaría bastante tiempo y un montón de errores junto a un dolor de cabeza. Lo mejor que puedes hacer, es ir a una tienda de informática y pedir un ensamblador para tu ordenador.

Un Spectrum en buen estado está calculado para durar unas catorce horas sin ser desenchufado, por tanto no debes, tener miedo a dejarlo encendido bastante tiempo.

Quería preguntar, acerca del Juego de Gamestar "BASKETBALL TWO-ON-TWO", en el cual aparece en la parte posterior las indicaciones de todo lo que tiene el juego: gancho, asistencia, estrategias de ataque, defensa... etc. Y al final del todo dice: "no te olvides ver la repetición de las mejores jugadas y, como no, las estadísticas del partido". Yo no he conseguido ver ésto de ninguna manera, ya que en las instrucciones no lo indica y me gustaría saber si es posible verlo de alguna manera, o es tan solo un truco de ventas. Gracias.

**Antonio Guvieses Morales
MADRID**

Sentimos no poder contestar adecuadamente esta carta, pero es que no poseemos el juego de que hablas. De

todos modos te aconsejamos que llames a la empresa distribidora y allí seguro que responden a tu problema.

Soy un "Spectrómano" que tiene gran cantidad de programas listados, pero, ¡No sé cómo grabar de ordenador a cassette! Sé más o menos lo que se ha de hacer, pero me hago un lío con las conexiones ear y mic. ¿Me podríais decir cómo se graba de ordenador a cassette?

J.S.S.

¿Me podríais decir cómo se graba un listado?

Víctor M. Cervigón

TABLON ELECTRONICO

Desearía contactar con usuarios del Spectrum de 48 y 128K para intercambiar ideas, trucos, pokes y mapas. Interesados escribir a: José fuentes Carnero. C/ Vega de Arriba, 17 - 3.º D MIERES

Estoy interesado en intercambiar trucos, ideas, todo tipo de información sobre el Zx Spectrum + y contactar con usuarios del Spectrum de toda España. Escribir a: Carlos Nieves Onega. C/ Alcalde Lens, 36 - 3.º izqda. 15010 LA CORUÑA

"Se ha creado a nivel nacional un club para cambiar ideas, trucos, Pokes, programas, utilidades, etc.

Si te interesa dirígete a:

**CLUB LUJO SOFT (Spectrum)
Particular Acuario 7, 4.º D
03006 ALICANTE.**

Incluyendo en el interior del sobre un sello nuevo, o bien mándanos una tarjeta postal".

Lo primero que debéis hacer es coger el cable que venía en la caja del ordenador con cuatro clavijas, dos de ellas negras y las otras dos grises. Conecta, por ejemplo, la clavija gris en la salida mic y la otra clavija gris al mic del cassette. A veces el nombre de mic aparece con otras iniciales en el cassette.

Cuando ya tengas todo ésto realizado, tecllea SAVE "Nombre del programa" LINE NN, en donde sustituirás "Nombre del programa" por el nombre que le quieras dar y NN por el número de línea donde empieza a ejecutarse. Una vez escrito ésto, pulsa enter y aparecerá un mensaje en inglés. Este mensaje te dirá que pulses PLAY + REC en el cassette y acto seguido una tecla. Cuando te salga en la pantalla O.K., el programa ya estará en cinta.

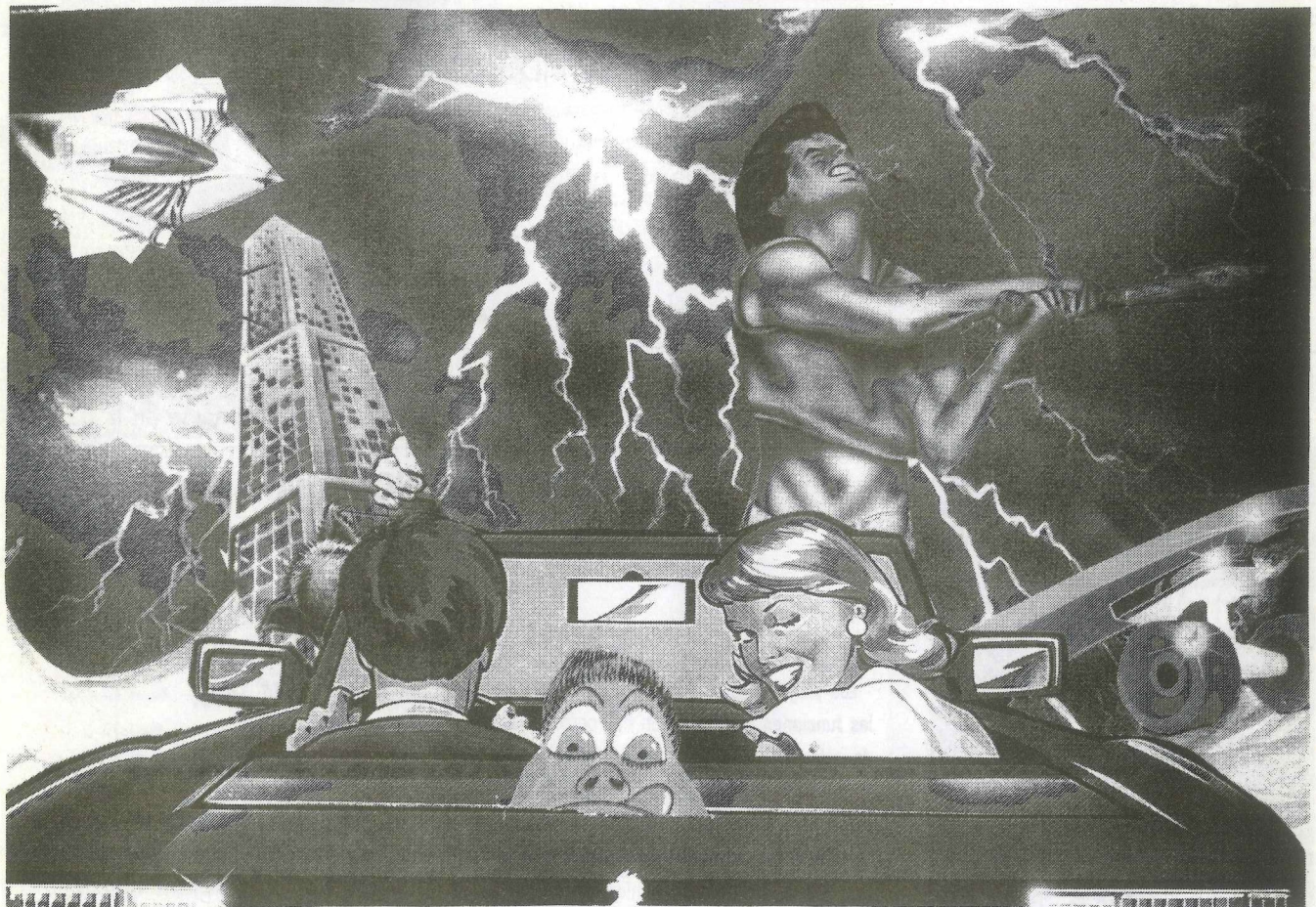
Intercambio juegos, datos y pokes. Tengo últimas novedades. Rubén Losada. C/ Cear Calema 4, 1.º dcha. (943) 17 10 04 VIZCAYA.

Cambio juegos, pokes, mapas y utilidades del ZX+2, etc. Tengo últimas novedades. Fco. Martínez. C/ Zubiarrié 35, 6. C Ermua (943) 17 20 42 VIZCAYA.

Vendo Spectrum + 2 con todos sus accesorios y cables, un Joystick, varios juegos y unos prismáticos de regalo. Tan sólo por 25.000 ptas. Interesados escribir a: Francisco J. Artal Gil. C/ Checa 48-50, principal dcha. 50007 ZARAGOZA.

Vendo ordenador Spectrum Plus, con cables, transformador, cassette, interface kempston y joystick Quick Shot V. También vendo/cambio programas, tengo muchos y baratos. Carlos Ganelo Merayo. Rda. Outeiro 263, 5.B, 15010 LA CORUÑA. Tel. (981) 27 41 83

PASATIEMPOS



En este montaje hay recortes de publicidad de varios juegos. Encuéntralos y envíanos la solución. Entrarás en el sorteo de 2 juegos originales para cinco acertantes.

SOLUCIÓN A LOS PASATIEMPOS DEL NUMERO 3

TEST: 1.-B, 2.-B, 3.-C, 4.-B,
5.-B, 6.-C.

SOPA DE LETRAS:
TAIPAN, HYSTERIA, REBEL
GOODY, ATV, PHANTIS,
REBEL



LIBRERIA

BASIC, CURSO DE PROGRAMACION CON APLICACIONES DIDACTICAS

Este trabajo es el resultado de una serie de cursos de Informática impartido por estos dos profesores.

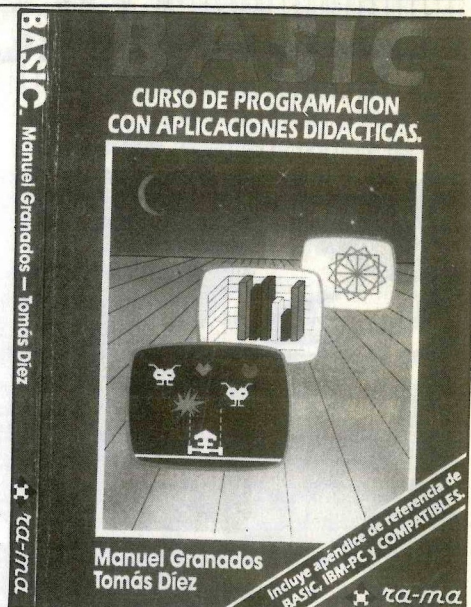
El libro trata del lenguaje de programación BASIC en un intento de aprovechamiento multidisciplinar.

Algunos de los puntos más destacados reflejados en el texto son:

- Sintaxis del Basic y rutinas en código máquina para procesador Z80A.
- Tratamiento didáctico de Matemáticas, Física, Química, Biología e Inglés por ordenador.
- Aprendizaje de un lenguaje de programación.

M. GRANADOS y T. DIEZ.
ED. RA-MA.
160 PAG.
1987.

- Aproximación al mundo de la informática.
- Resolución de supuestos que abarquen: tratamiento de textos, cálculo numérico, dibujos y gráficos.



18 JUEGOS DINAMICOS PARA TU ZX SPECTRUM

P. MONSAUT
EDITORIAL NORAY

18 JUEGOS DINAMICOS PARA TU ZX SPECTRUM

Los juegos que se presentan en el libro, utilizan las funciones propias de un microordenador: sonido, color, gráficos de alta resolución, caracteres gráficos definidos por el usuario, etc. Por este motivo, estos programas sólo sirven para el Spectrum.

Además del propio juego, el estudio de los listados aportan numerosas técnicas de programación que son de gran utilidad para desarrollar programas propios.

P. MONSAUT.
ED. NORAY.
84 PAG.
1984.

Algunos de los juegos que se ofrecen, son: Exocet, Bombardeo aéreo, Ciempiés, Persecución, Slalom, Trazos, Gran premio, Campo de Minas, La pared, Numerix, Alfabeto, Robots, Sprint, Paracaidas, Bajo el cocotero, Tanque y La caza del pato.

TODO UN AÑO DE PROGRAMAS E INFORMACION

Deseo subscribirme a la Revista Spectrum durante un año por sólo 2.000 ptas., lo que equivale a comprar doce ejemplares al precio de diez (Oferta valida sólo para España)

Nombre y apellidos:
Dirección: Tfno.:
Localidad: C.P.: Provincia:

Forma de pago: Contra reembolso: Giro Postal N.º Cheque N.º

Recorta o fotocopia este cupón y envíalo a: Mundo Spectrum, Tomás López, 3-6.º 28009 MADRID



MASTER GAMES

ALONSO DEL BARCO, 9

28012 MADRID

TLFS. 467 09 00 - 467 01 11

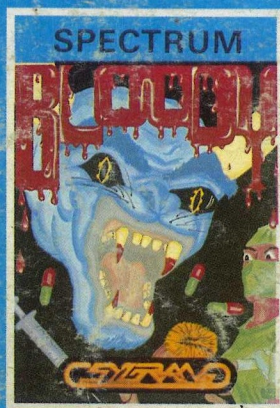
	P.V.P.	***SPECTRUM***	P.V.P.	***AMSTRAD***	P.V.P.	***COMMODORE***	P.V.P.	***COMMODORE***	P.V.P.	***MSX***	P.V.P.
SHOW JUMPING	399	IMPLOSION	875	CONVOY RAYDER	875	CORTOCIRCUITO	450	STAR WARS	1.200	DAMBUSTERS	1.200
WHO DARES WINS II	399	CUERPO HUMANO	875	COBRA	875	GREAT ESCAPE	450	STAR PAWS	1.200	10TH FRAME	1.200
TABLE FOOTBALL (FUTBOLIN)	399	SPACE SUTTHLE	875	UCHI MATA	875	DONKEY KONG	450	THE LAST NINJA	1.200	ALBUM DE PLATINO	1.700
WINTER GAMES	450	TRERA	875	DEATH WISH 3	875	PAPERBOY	450	PAPERBOY	1.200	KNIGHT COMMANDER	2.900
BREAK THRU	450	EXOLON	875	PULSATOR	875	PROHIBITION	1.200	PROHIBITION	1.200	EL LINGOTE	3.500
XEVIOUS	450	GAMLET	875	GAME OVER	875	FLUNKY	450	FLUNKY	1.200	***CARTUCHOS MSX***	P.V.P.
CORTOCIRCUITO	450	TRAP DOOR	875	FERNANDO MARTIN	875	MR. WEEMS AND VAMPIRES	450	MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.500	PENGUIN ADVENTURE	4.500
BATMAN	450	ENDURO RACER	875	RANARAMA	875	DEATHSCAPE	500	DEATHSCAPE	1.500	NEMESIS	4.500
DONKEY KONG	450	NOSFERATU	875	DRAGONS LAIR II	875	TRACK & FIELD	500	TRACK & FIELD	1.500	GAME MASTER	4.500
GREAT ESCAPE	450	HIGH FRONTIER	875	DON QUIJOTE	875	DOGPHIGHT 2187	500	DOGPHIGHT 2187	1.500	KNIGHTMARE	4.500
MIAMI VICE	450	SNOOKER (BILLAR)	875	NONAMED	875	ALIENS (USA VERSION)	500	ALIENS (USA VERSION)	1.500	LOS GOONIES	4.500
STREET HAWK	500	BASKET TWO ON TWO	875	MAG MAX	875	NEMESIS	500	NEMESIS	1.500	NEMESIS 2	4.500
SABOTEUR	500	BOMB JACK	875	TAIPAN	875	JAIL BREAK	500	JAIL BREAK	1.695	MAZE OF GALIONS	4.500
WAR	500	SUPERSPRINT	875	METROCROSS	875	DE PELICULA	500	DE PELICULA	1.750	Q BERT	4.500
WEST BANK	500	POPEYE	875	PALITRON	875	SIX PACK II	500	SIX PACK II	1.750	KONAMI TENNIS	4.500
BRUCE LEE	500	WONDER BOY	875	MARIO BROS	875	ALINEADOR DE CABEZALES	500	ALINEADOR DE CABEZALES	2.000	KONAMI FOOTBALL	4.500
SIGMA 7	500	FIFTH QUADRANT	875	SLAP FIGHT	875	ALBUM DE PLATINO	500	ALBUM DE PLATINO	2.000	HYPER RALLY	4.500
ENEMGA FORCE	500	COLORSUS 4 (AJEDREZ)	875	WIZBALL	875	GAME SET AND MATCH (10 DEPORTES)	500	GAME SET AND MATCH (10 DEPORTES)	2.900	GREEN BERT	4.500
SPY HUNTER	500	TRIO (HIT PACK)	875	MUTANTS	875	TRIVAL PURSUIT	500	TRIVAL PURSUIT	3.500	MULTIMILLER (COMPATIBILIZADA)	4.900
FRANKIE GOES TO H. CAMELOT WARRIORS	500	QUARTET	875	CORRECAMINOS	875	EL LINGOTE	500	EL LINGOTE	3.500	VAMPIRE KILLER (MSX2)	4.900
COMET GAME	500	YOGUI BEAR	875	TANK	875	ACROFIT	500	ACROFIT	1.200	DESARROLLO QH	5.800
V	500	STARBYE	875	SIGMA 7	875	TRIVIA PURSUIT	500	TRIVIA PURSUIT	1.200	DESARROLLO 1X2	5.800
LIVINGSTON SUPONGO	500	REX HARD	875	MULTITRON	875	***MSX***	500	***MSX***	500	MILLERGRAPH (DISEÑADOR GRAFICO)	9.900
OLE TORO	500	LAST MISION (OPERA)	875	MARTIANOIDS	875	BATMAN	450	BATMAN	450	MEMORYMILLER (AMPLIACION A 64K)	11.900
CAUJLDRON II	500	COSA NOSTRA	875	MISTERIO DEL NILO	875	WINTER GAMES	450	WINTER GAMES	450	***AMSTRAD DISCO***	P.V.P.
NODES OF YESOD	500	COODY	875	WARLOCK	875	SURVIVOR	450	SURVIVOR	450	EXPLODING FIST + F. WARRIOR	1.500
FUTURE KNIGHT	500	NUCLEAR BOWLS	875	RYAR	875	SEAKING	450	SEAKING	450	DRAGONS LAIR I	1.500
FROST BYTE	500	4 SUPER 4	1.200	TRANTOOR	1.200	COLT 96	450	COLT 96	450	WORLD CUP CARNIVAL	1.500
COCHE FANTASTICO	500	STIFFLIP & CIA - PACK MONSTRUO	1.200	STAR DUST	1.200	HEAD OVER HEELS	450	HEAD OVER HEELS	450	DRAGONS LAIR I	1.500
ROCKY	500	STEAL WARS	1.200	INDIANA JONES	1.200	ARXANOID	450	ARXANOID	450	DRAGONS LAIR II	1.500
3 LUCES DE GLAURUNG	500	BARBARIAN	1.200	DESPERADO	1.200	UCHI MATA	450	UCHI MATA	450	WORLD CUP CARNIVAL	1.500
POLE POSITION	500	LEADER BOARD	1.200	FREDDY HARDEST	1.200	OH SHI	450	OH SHI	450	DRAGONS LAIR I	1.500
STAINLESS STEEL	500	PAPERBOY	1.200	MEGACORP	1.200	CH. WATERKING	450	CH. WATERKING	450	WORLD CUP CARNIVAL	1.500
COBRAS ARC	500	PROHIBITION	1.200	SALOMONS KEY	1.200	CHOPPER 1	500	CHOPPER 1	500	LAST MISION	2.500
ABU SIMBEL	500	FLUNKY	1.200	SURVIVOR	1.200	CHOPPER 1	500	CHOPPER 1	500	GOODY	2.000
ANTIRIAD	500	MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200	RENEGADE	1.200	FORMULA 1	500	FORMULA 1	500	LIVINGSTON SUPONGO	2.000
RAMBO	500	VAMPIRES	1.200	EXOLON	1.200	SEAKING	500	SEAKING	500	COSA NOSTRA	2.000
REGRESO AL FUTURO	500	1942	1.200	TENSIONNS (POKER)	1.200	POKER	500	POKER	500	SIR FRED	2.250
HOWARD EL PATO	500	HYDROFOOL	1.200	BOMB JACK	1.200	PYRAMID	500	PYRAMID	500	CORRECAMINOS + SALOMONS KEY	2.250
GOLPE EN LA P. CHINA	500	JAIL BREAK	1.500	PINBALL WIZARD	1.500	LIVINGSTON SUPONGO	500	LIVINGSTON SUPONGO	500	PASTIFINDS	2.250
GHOSTBUSTERS	500	DEATHSCAPE	1.500	SPINDIZZY	1.500	TRAILBLAZER	500	TRAILBLAZER	500	MAPGAME	2.250
ALIENS	500	ALLENBY KONG	1.500	QUARTET	1.500	THE WALL	500	THE WALL	500	DON QUIJOTE + PHANTIS	2.250
WINTER SPORTS	500	DOGPHIGHT	1.500	ENDURO RACER	1.500	WINTER WILLY	500	WINTER WILLY	500	STARBYTE	2.250
MASK	875	DE PELICULA	1.695	GUADALCANAL	1.695	GUNFRIGHT	500	GUNFRIGHT	500	DESPERADO + SURVIVOR	2.250
TRIAXOS	875	SIX PACK II	1.750	BASKET TWO ON TWO	1.750	ALIEN 8	500	ALIEN 8	500	BOUNCES BACK	2.250
NIGHTMARE RALLY	875	3 LUCES DE GLAURUNG	2.500	WONDER BOY	2.500	FUTURE KNIGHT	500	FUTURE KNIGHT	500	BASKET TWO ON TWO	2.250
NINJA HAMSTER	875	ALBUM DE PLATINO	2.900	WONDER BOY	2.900	HIT SET WILLY	500	HIT SET WILLY	500	MISSION	2.250
SLAP FIGHT	875	GAME SET & MATCH	3.500	SUPERSPRINT	3.500	BOUNDER	500	BOUNDER	500	ENDURO RACER	2.250
STARFOX	875	EL LINGOTE	3.500	STAR GRAPH	3.500	WALKYR	500	WALKYR	500	PACK MONSTRUO	2.250
CORRECAMINOS	875	TRIVAL PURSUIT	3.500	FRIGHTER PILOT	3.500	INFLITRATOR	875	INFLITRATOR	875	SUPER SPRINT	2.250
EL CID	875	***AMSTRAD***		NOSFERATU		DESOLATOR	875	DESOLATOR	875	BOB WINNER	2.250
007 ALTA TENSION	875	TRAILBLAZER	295	INFLITRATOR	295	ABU SIMBEL	875	ABU SIMBEL	875	WONDERBOY	2.250
SIDEWAY	875	TURBO KNIGHT	295	SNOOKER (BILLAR)	295	CAMELOT WARRIORS	875	CAMELOT WARRIORS	875	QUARTET	2.250
CHALLENGE OF THE GOBOT	875	REVOLUTION	399	ACE	399	STOP BALL	875	STOP BALL	875	HYDROFOOL	2.250
DRUID	875	KETTLE	399	GAUNTLET	399	LAS 3 LUCES DE G.	875	LAS 3 LUCES DE G.	875	TRIO (HIT PACK)	2.250
HYBRID	875	WHO DARES WINS II	399	WINTER GAMES	399	CYBERUN	875	CYBERUN	875	NEMESIS	2.250
CENTURIONS	875	WINTER GAMES	450	ARXANOID	450	MISTERO DEL NILO	875	MISTERO DEL NILO	875	PROHIBITION	2.250
W. S. BASKETBALL	875	BATMAN	450	COBRA	450	007 ALTA TENSION	875	007 ALTA TENSION	875	CH. WATERKING	2.250
RED LED	875	CORTOCIRCUITO	450	COSA NOSTRA	450	MARTIANOIDS	875	MARTIANOIDS	875	HIT PACK (4 EXITOS)	2.750
REBEL STAR	875	TRAP DOOR II	450	COSA NOSTRA	450	DESPERADO	875	DESPERADO	875	DINAMIC DISC PACK	2.750
ELBALLBREAKER	875	3 LUCES DE GLAURUNG	500	MISSION	500	STAR DUST	875	STAR DUST	875	SIX PACK + DUET	2.750
STOP BALL	875	GREAT ESCAPE	450	MISSION	500	ARQUIMEDES XXI	875	ARQUIMEDES XXI	875	PAPERBOY	2.750
COBRA	875	XEVIOUS	450	GRAND PRIX 500 CC	450	FLUNKY	875	FLUNKY	875	GAME SET & MATCH 10 DEPORTES	4.500
BRIE OF FRANKSTEIN	875	TRAP DOOR II	450	CHARLY 4 PIRMS	450	TRIVAL PURSUIT	500	TRIVAL PURSUIT	500	TRIVAL PURSUIT	4.500
FIST II	875	GOLPE EN LA P. CHINA	500	STARBYTE	500	***CONSOLE SEGA***		***CONSOLE SEGA***		P.V.P.	
FAME OVER	875	HOWARD EL PATO	500	TENNIS	500	CONSOLE SEGA + 2 STICK + HANG ON		CONSOLE SEGA + 2 STICK + HANG ON		26.900	
KINETIX	875	HACKER	500	LAST MISION (OPERA)	500	BOLDER DASH II	875	BOLDER DASH II	875	JUEGO	11.900
FREDDY HARDEST	875	ALIENS	500	TACK MONSTRUO	500	PHANTOMAS II	875	PHANTOMAS II	875	3D GAMES + 3 JUEGOS	11.900
SENTINEL	875	FERNANDO MARTIN	500	PAPERBOY	500	PENTAGRAM	875	PENTAGRAM	875	CONTROL STICK	2.900
FERNANDO MARTIN	875	B. M. BOXING	500	LEADER BOARD	500	FEARFUL MARTIN	875	FEARFUL MARTIN	875	TARJETA 256K	2.900
EMPIRE	875	WINTER SPORTS	500	BARBARIAN	500	KRAKOUT	875	KRAKOUT	875	CARTUCHO 1 MEGA	4.900
SUPER SOCCER	875	EDEN BLUES	500	ACE OF ACES	500	BALLBLAZER	875	BALLBLAZER	875	CARTUCHO 2 MEGAS	4.900
TERRA SRESTA	875	PROHIBITION	500	MEGA APOCALYPSE	500	THING BOUNCES BACK	875	THING BOUNCES BACK	875	***JOYSTICK***	P.V.P.
GUN RUNNER	875	DRUID	500	DEATHSCAPE	500	AVENGER	875	AVENGER	875	ZERO ZERO STANDAR	1.900
MUTANTS	875	WINTER SPORTS	500	HYDROFOOL	500	HOWARD EL PATO	875	HOWARD EL PATO	875	ZERO ZERO ESPECIAL	1.900
LAST MISION (U.S.GOLD)	875	3 LUCES DE GLAURUNG	500	MISSION	500	SPACE SHUTTLE	875	SPACE SHUTTLE	875	AMSTRAD	1.900
MARIO BROS	875	MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200	MISSION	500	DEATHSCAPE	500	DEATHSCAPE	500	ZERO ZERO ESPECIAL	1.900
TRANTOOR	875	DOGPHIGHT 2186	1.500	MISSION	500	ALIENS	500	ALIENS	500	SPECTRUM + 2	1.900
MISTERO DEL NILO	875	DEATHSCAPE	1.500	MISSION	500	SPIRIFIRE 40	875	SPIRIFIRE 40	875	QUICKSHOT II	1.995
BLACK MAGIC	875	WIZBALL	1.500	MISSION	500	STARBYTE	875	STARBYTE	875	QUICKSHOT I	1.995
SALOMONS KEY	875	COCHE FANTASTICO	1.500	MISSION	500	ANTIRIAD	875	ANTIRIAD	875	ABADIA DEL CRIMEN	1.475
DRAGONS LAIR II	875	QUARTET	1.500	MISSION	500	WINTER OLYMPICS	875	WINTER OLYMPICS	875	SPEED KING KONIX	2.995
THRONE OF FIRE	875	YOGUI BEAR	1.500	MISSION	500	MUTANT MONTY	875	MUTANT MONTY	875	FLIGHTER	3.300
FINAL MATRIX	875	TURBO	1.500	MISSION	500	TURBO CHEEKER	875	TURBO CHEEKER	875	TERMINATOR	3.995
SPIRITS	875	INSPECTOR GADGET	1.500	MISSION	500	CHOCK AND POP	875	CHOCK AND POP	875	***COMMODORE V. COMPLETUS***	P.V.P.
ZYNAPS	875	PHANTIS	1.500	MISSION	500	STAR SEER	875	STAR SEER	875	UNIDAD CASSETTE 1530	4.900
JACK THE NIPPER II	875	STOP BALL	1.500	MISSION	500	LAZY JONES	875	LAZY JONES	875		
HYSTERIA	875	THE SENTINEL	1.500	MISSION	500	SORCERY	875	SORCERY	875		
TAIPAN	875	THE SENTINEL	1.500	MISSION	500	SUPEROWL	875	SUPEROWL	875		
DESPERADO	875	CHALLENGE OF THE GOBOTS	1.500	MISSION	500	WHO DARES WINS II	875	WHO DARES WINS II	875		
METROCROSS	875	STARFOX	1.500	MISSION	500	EUROPEAN GAMES	875	EUROPEAN GAMES	875		
ALIEN EVOLUTION	875	BRIE OF FRANKSTEIN	1.500	MISSION	500	3D KNOCKOUT	875	3D KNOCKOUT	875		
DEATH WISH 3	875	HEAD OVER HEELS	1.500	MISSION	500	QUICKSHOT II	875	QUICKSHOT II	875		
WIZBALL	875	BEST OF 3D	1.500	MISSION	500	QUICKSHOT I	875	QUICKSHOT I	875		
CONVOY RAIDER	875	DON QUIJOTE	1.500	MISSION	500	ABADIA DEL CRIMEN	875	ABADIA DEL CRIMEN	875		
SURVIVOR	875	TANK	1.500	MISSION	500	STARBYTE	875	STARBYTE	875		
EXOLON	875	SABOTEUR II	1.500	MISSION	500	LAST MISION (OPERA)	875	LAST MISION (OPERA)	875		
ATHEN	875	SABOTEUR I	1.500	MISSION	500	PACK MONSTRUO	875	PACK MONSTRUO	875		
INSPECTOR GADGET	875	INFLITRATOR	1.500	MISSION	500	ACE OF ACES	1.200	ACE OF ACES	1.200		
PHANTIS	875	GHOST & GOBLINS	1.500	MISSION	500						

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO O POR CORREO

NOMBRE		ORDENADOR	TÍTULO	PRECIO
APellidos		TÍTULOS GRATIS		
DIRECCIÓN COMPLETA		GASTOS ENVÍO		200
TELÉFONO		TOTAL		
FORMA DE PAGO: TALÓN GIRO CONTRA REEMBOLSO				

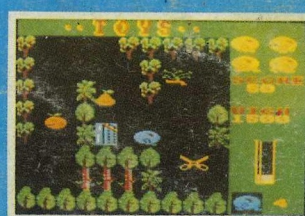
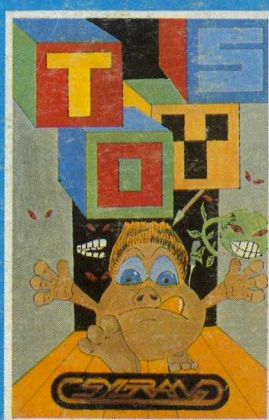
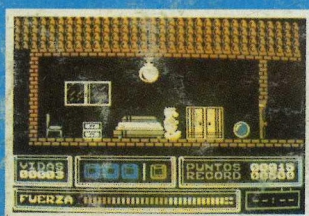
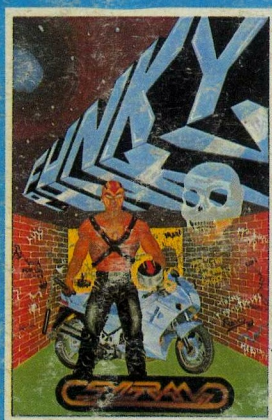
NOVEDADES 88

SYGRAN, S. A.



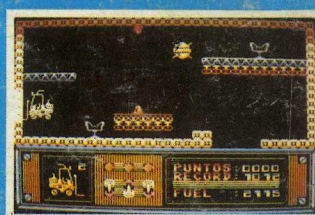
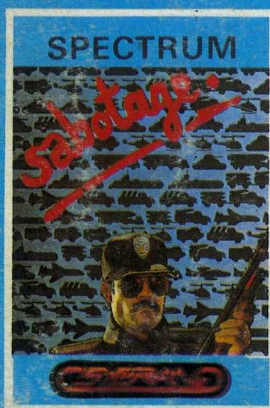
DISPONIBLE
SPECTRUM
MSX

DISPONIBLE
AMSTRAD



DISPONIBLE
SPECTRUM
MSX

DISPONIBLE
AMSTRAD



DISPONIBLE
SPECTRUM
MSX

AMSTRAD
Y SPECTRUM
DISPONIBLES
EN DISCO Y
CASETE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO:
SYGRAN, S. A.

POL. INDUSTRIAL VALDONAIRE - NAVE 321
HUMANES (MADRID)
TELEF. 615 48 38

500 pelotas